

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

СТРУКТУРА МЕНТАЛЬНОГО МИРА КЛАССИЧЕСКОЙ ГРЕЦИИ

Шохов А.С.

Введение

Для исторической науки СНГ термины "менталитет", "ментальность", "ментальный мир" достаточно новы. В Философском Энциклопедическом Словаре 1989 года <42> ни одного из них еще нет. Однако, в словаре "Современная Западная Философия" М., 1991 <37>, два первых термина уже появились:

"Ментальность, менталитет (от лат. mens - ум, мышление, образ мыслей, душевный склад) - глубинный уровень коллективного и индивидуального сознания, включающий и бессознательное. М. - совокупность установок, установок и predispositions индивида или социальной группы действовать, мыслить, чувствовать и воспринимать мир определенным образом. М. формируется в зависимости от традиций, культуры, социальных структур и всей среды обитания человека и сама, в свою очередь, их формирует, выступая как порождающее сознание, как трудноопределимый источник культурно-исторической динамики."

До сих пор, если термин "менталитет" появлялся в литературе, он определялся как "специфика мысли и системы мышления" <20> - определение более краткое, но не менее туманное, ибо остается непонятным, что за специфика имеется в виду, и что понимается под словами "система мышления".

Если говорить о зарубежных ученых, проблемы менталитета вообще и менталитета классической Греции не были обделены их вниманием. К их исследованиям мы обратимся в заключительной главе нашей работы, ибо до введения основных понятий и синтеза инструментов исследования сделать это корректно нельзя.

Что касается термина "ментальный мир", он остается, в основном, собственностью мистиков, теософов и астрологов, и, насколько мне известно, для исторических изысканий используется впервые.

Первоначальная дефиниция довольно проста:

(1) Ментальный мир есть система мыслеформ.

В термине "мыслеформа" загадочного уже гораздо меньше, ибо мы воспринимаем, сохраняем и извлекаем из памяти информацию именно в виде мыслеформ. То есть, изучая мозг можно говорить о потенциалах и зонах возбуждения, появляющихся при извлечении из памяти некоторой информации, но исследуемый индивид, который "видит" эту информацию "изнутри", не отдает себе отчета в том, какие участки его мозга возбуждены в эту минуту. Он видит внутренним взором мыслеформу, а не зоны и потенциалы. <см., напр., 46>

Установим связь между понятиями, уже известными: "ощущение", "восприятие", "представление", "образ", "понятие" и т.д. и только что введенным термином "мыслеформа". Очевидно, все известные понятия суть не что иное как отдельные аспекты мыслеформы, она же - синтез всех перечисленных и многих неперечисленных аспектов. Более того, она есть единство всех этих аспектов, имеет с ними одну и ту же природу (ментальную), она не может быть слита ни с одним из них, как они не могут быть смешаны друг с другом, и все аспекты несут на себе печать целого, ибо ни один из этих аспектов не может восприниматься человеком в своей отдельности (любое отражение в сознании будет не только понятием и не только образом, но и всеми другими аспектами мыслеформы).

Я буду доказывать логическую безупречность этого положения методом изоморфизма, воспользовавшись аналогичным доказательством Б.В. Раушенбаха, доказавшего логическую безупречность догмата о Троице. <35>

СТРУКТУРА МЕНТАЛЬНОГО МИРА КЛАССИЧЕСКОЙ ГРЕЦИИ

Шохов А.С.

Введение

Для исторической науки СНГ термины "менталитет", "ментальность", "ментальный мир" достаточно новы. В Философском Энциклопедическом Словаре 1989 года <42> ни одного из них еще нет. Однако, в словаре "Современная Западная Философия" М., 1991 <37>, два первых термина уже появились:

"Ментальность, менталитет (от лат. mens - ум, мышление, образ мыслей, душевный склад) - глубинный уровень коллективного и индивидуального сознания, включающий и бессознательное. М. - совокупность готовностей, установок и предрасположений индивида или социальной группы действовать, мыслить, чувствовать и воспринимать мир определенным образом. М. формируется в зависимости от традиций, культуры, социальных структур и всей среды обитания человека и сама, в свою очередь, их формирует, выступая как порождающее сознание, как трудноопределимый источник культурно-исторической динамики ."

До сих пор, если термин "менталитет" появлялся в

литературе, он определялся как "специфика мысли и системы мышления" <20> - определение более краткое, но не менее туманное, ибо остается непонятным, что за специфика имеется в виду, и что понимается под словами "система мышления".

Если говорить о зарубежных ученых, проблемы менталитета вообще и менталитета классической Греции не были обделены их вниманием. К их исследованиям мы обратимся в заключительной главе нашей работы, ибо до введения основных понятий и синтеза инструментов исследования сделать это корректно нельзя.

Что касается термина "ментальный мир", он остается, в основном, собственностью мистиков, теософов и астралов и, насколько мне известно, для исторических изысканий используется впервые.

Первоначальная дефиниция довольно проста:

(1) Ментальный мир есть система мыслеформ.

В термине "мыслеформа" загадочного уже гораздо меньше, ибо мы воспринимаем, сохраняем и извлекаем из памяти информацию именно в виде мыслеформ. То есть,

изучая мозг, можно говорить о потенциалах и зонах возбуждения, появляющихся при извлечении из памяти некоторой информации, но исследуемый индивид, который "видит" эту информацию "изнутри", не отдает себе отчета в том, какие участки его мозга возбуждены в эту минуту. Он видит внутренним взором мыслеформу, а не зоны и потенциалы. <см., напр., 46>

Установим связь между понятиями, уже известными: "ощущение", "восприятие", "представление", "образ", "понятие" и т.д. и только что введенным термином "мыслеформа". Очевидно, все известные понятия

суть не что иное как отдельные аспекты мыслеформы, она же - синтез всех перечисленных и многих неперечисленных аспектов. Более того, она есть единство всех этих аспектов, имеет с ними одну и ту же природу (ментальную), она не может быть слита ни с одним из них, как они не могут быть смешаны друг с другом, и все аспекты несут на себе печать целого, ибо ни один из этих аспектов не может восприниматься человеком в своей отдельности (любое отражение в сознании будет не только понятием и не только образом, но и всеми другими аспектами мыслеформы).

Я буду доказывать логическую
безупречность этого положения
методом изоморфизма,
воспользовавшись аналогичным
доказательством Б.В. Раушенбаха,
доказавшего логическую
безупречность догмата о Троице.
<35>

Доказывая логическую
безупречность догмата о
триединости методом изоморфизма,
Б.В. Раушенбах ищет в безупречно
логичной математике объект,
"обладающий всей совокупностью
логических свойств Троицы" (то
есть, аналогично и в нашем случае,

триединостью (единство),
единосущностью (единая природа),
неслиянностью и нераздельностью).
Если такой объект удастся найти в
математике, то логическая
безупречность догмата будет
доказана. И он находит такой объект,
построив произвольный конечный
вектор в трехмерной ортогональной
системе координат, и отложив его
составляющие на осях.

"Очевидно,- пишет Б.В. Раушенбах,- сам
вектор, с одной стороны, и совокупность
его трех составляющих, с другой,
являются одним и тем же. Но это и есть
триединость. ...в этом примере
наличествует и единосущность,
поскольку составляющие вектора сами

тоже являются векторами... три составляющих вектора принципиально неспособны заменять друг друга, что и говорит о наличии свойства неслиянности... последнее, четвертое свойство, - нераздельность... почти очевидно. Составляющие вектора связаны с ним абсолютно (так как являются его проекциями на оси), а следовательно, абсолютно же и друг с другом."

Используя эту модель, можно говорить и о мыслеформе, с тем лишь отличием, что система координат будет n -мерной и (чтобы проще было представить) недекартовой. Ясно, что вектор-мыслеформа существует независимо от того, на какое количество осей мы

поместим его проекцию (= сколько его свойств вычленим аналитически). К выбору осей, однако, надо подходить так, чтобы они не могли быть взаимозаменяемыми. С другой стороны, количество этих осей не может быть ограничено, ибо мыслеформа неисчерпаема. Таким образом, логическая безупречность нашего предложения доказана. Очевидно, мыслеформа не есть простой набор n -ого числа свойств, она есть некая целостность, и как таковая, мыслеформа обладает рядом качеств, отличных от качеств ее составляющих:

1. Мыслеформа всегда индивидуальна, всегда единственна в своем роде и неповторима.
2. Мыслеформа изменчива. Субъект, бросающий внутренний взгляд на мыслеформу, обращающий на нее внимание, помимо своей воли изменяет ее.
3. Мыслеформа целостна, но она может, сохраняя свою целостность, быть системой, состоящей из других мыслеформ, а также может быть включена в

любую ментальную систему в качестве элемента.

4. Мыслеформа не может быть передана вербально. ("Мысль изреченная есть ложь.")

5. Все мыслеформы, населяющие ментальный мир, несут на себе печать своих создателей, но это не мешает им объединяться в некую систему, структура которой и является предметом настоящего исследования.

Последнее, пятое качество, казалось бы, противоречит четырем предыдущим. В самом деле, если

мыслеформа не передается
вербально, если она индивидуальна и
изменчива при каждом внутреннем
взгляде на нее, как же она может
быть включена в некую систему в
качестве элемента? Если
мыслеформу нельзя вынести из
собственной головы, не исказив ее,
где находится этот ментальный мир,
в какой географической точке
планеты? Как и где мыслеформы
различных авторов оказываются
вместе? Наконец, если ментальный
мир действительно существует, там
должны находиться мыслеформы,
отражающие каждого из нас (потому
что каждого человека кто-то из

людей обязательно видел, и мыслеформ, отражающих одного человека, будет ровно столько же, сколько людей видели его в этой жизни; то же самое можно сказать и о многочисленных мыслеформах любой вещи или любой абстракции - совести, чести...). Чушь, в общем, получается. Довольно сложно организованная чушь.

Однако, какими бы фундаментальными ни казались эти сомнения, они не разрушают предложенной системы утверждений. Во-первых, для того, чтобы мыслеформа стала частью ментального мира, не надо ее никуда

выносить из головы: ментальному миру чуждо понятие физического пространства; во-вторых, то, что ментальный мир не имеет ни одного стабильного элемента, говорит лишь о том, что он живая, развивающаяся система (сравните с живым организмом, регулярно обновляющим все составляющие его молекулы), а значит, чтобы остаться системой (то есть чем-то целостным) ментальный мир (как и живой организм), должен иметь определенную неизменную структуру. В-третьих, количество ментальных копий должно смущать нас не более, чем количество людей;

наконец, в-четвертых, если мыслеформа непередаваема вербально, это не значит, что она непередаваема вообще. Все это станет окончательно ясным и очевидным через несколько глав.

Несколько слов о методе исследования. Авторами метода являются Ю.Л. Котляревский, А.С. Шанцер <26>, К.А. Косоглазенко <Приложение>, а также, в известной степени Лео фон Берталанфи, Г. Гессе ("Игра в бисер") и Й. Хейзинга ("Человек играющий").

Общая схема настоящей работы предполагает структурирование

повседневности (с точки зрения ее ментального восприятия), затем выход за пределы повседневного и изучение ментальных структур, отражающих этот выход и то, что за ним, связывание повседневного и над-повседневного, создание модели интеллектуальной системы, характеризующей ментальный мир классической Греции, наконец, средства и пути развития этой модели.

Работа преследует следующие цели:

- 1). Продемонстрировать возможности, которые дает структурирование ментального

мира для построения новых концепций функционирования и развития цивилизаций;

2). Адаптировать метод для исторических исследований.

Эти цели весьма актуальны, ибо наши, отечественные историки, остались без инструмента: марксизм становится в этом качестве смешон, диалектика, в недалеком прошлом служившая своеобразной альтернативой марксистской методологии исторической науки (А.Ф. Лосев), - инструмент, сфера применения которого весьма ограничена, а здравый смысл не

может быть инструментом уже потому, что каждый понимает его по-своему.

Глава 1

Повседневность в ментальном мире

1. Подступы к структурированию.

Повседневность представляет собой тот фундамент, на котором строится все остальное. Даже если историк изучает богословие или историю математики, он должен, во избежание терминологической неразберихи, связывать историю

идей с той повседневностью, в которой обитали их авторы. Без изучения повседневности, очевидно, невозможна ни одна гуманитарная наука.

Естественные науки, изучающие мир, окружающий человека, имеют с повседневностью иные отношения, и, строго говоря, повседневность не изучают. Изучение природы - это процесс называния явлений, не имеющих имен, и согласования новых имен с уже существующими в естественнонаучных языках.

(2)

Повседневность - это система практических знаний, которая включает в себя знание норм поведения и общепринятого в данной социокультуре порядка действий в той или иной ситуации, для достижения той или иной цели.

Конечно, физик N, работающий с электронным микроскопом, обладает системой практических знаний, необходимых для наблюдения происходящих в микромире процессов. Однако, эти знания узкоспециальны и их, в силу этого, трудно назвать общепринятыми, если

мы говорим обо всей
социокультурной общности, к
которой принадлежит N.
Деятельность профессионалов
выходит за рамки повседневности, и
ею мы обязательно займемся
несколько позже. Однако,
несомненно, между процессом
изучения природы и человеческой
повседневностью существует весьма
тесная связь: успехи естественных
наук постепенно обогащают
повседневность новыми
изобретениями, но это происходит
только тогда, когда эти изобретения
уже перестают интересовать научные
круги.

Итак, что же мы вправе отнести к повседневности?

Очевидно, первую ее часть составит предметная деятельность как таковая. Прежде, чем говорить об этом, совершенно необходимо определить понятия "деятельность" и "предмет".

(3)

Деятельность - это активность индивида или группы, проходящая через несколько связанных друг с другом этапов, следующих друг за другом в строго определенной последовательности: "... -

*осознание прошлой практики -
целеполагание - проект действия
+действие - осознание
адекватности осуществленного
действия поставленным целям
(т.е. осознание новой практики)...*

Указанная последовательность
процессов может быть начата с
любого ее звена, существенно же -
чтобы реальная деятельность
включала в себя весь нормативный
цикл."(Шанцер, Косоглазенко)

(4)

*Предмет - это воспринятый
аспектно объект.*

Микроскоп, как объект, может быть использован в качестве предмета для украшения комнаты или наблюдения микромира. Все зависит от воспринимающего субъекта. Для человека объект существует в качестве объекта до тех пор, пока человек его для чего-нибудь не использовал или хотя бы для чего-нибудь не предназначил. Объект всегда загадочен, а человек не может чувствовать себя комфортно в окружении загадок, поэтому первое, что делает он приходя в мир, - творит предназначения, превращает объекты в предметы. Горы, океан, небо, звезды остаются загадочными, ибо

им можно дать предназначения, но их нельзя использовать для чего-нибудь. Отсюда любознательность = стремление обойти это "нельзя", отсюда боги = существа, которые используют загадочные предметы.

(5)

Предметная деятельность состоит в превращении объектов в предметы и в преобразовании предметов.

Итак, предметная деятельность - это первый тип деятельности, свойственный для повседневности.

Проиллюстрируем это некоторыми известными цитатами:

"Лишь на Востоке начнут восходить
Атлантиды-Плеяды,
Жать поспешай; а начнут заходить - за
посев принимайся.

На сорок дней и ночей совершенно
скрываются с неба
Звезды-Плеяды, потом же становятся
видными глазу

Снова в то время, как люди железо
точить начинают.

Всюду таков на равнинах закон, - и для
тех, кто у моря
Близко живет, и для тех, кто в ущелистых
горных долинах,
От многошумного моря седого вдали,
населяет
Тучные земли.

Но сеешь ли ты, или жнешь, или пашешь

—

Голым работай всегда!

Только так приведешь к окончанию

Вовремя всякое дело Деметры.

И вовремя будет Все у тебя возрастать."

<6,Гесиод "Труды и дни", 383-394>

Повседневность, безусловно, включает в себя предметную деятельность, но есть в ней и нечто еще. Ведь для того, чтобы сделать вовремя "всякое дело Деметры", оказывается, нужно не только держать в порядке земледельческий инвентарь, и не только в срок осуществлять все работы (этого, с точки зрения нашего современника,

вполне достаточно для достижения успеха), но и "голым работать всегда...". Это-то зачем? А для Гесиода это условие тоже включено в число совершенно необходимых. И не только для него одного. Вспомним Вергилия (Георгики, I, 299) "Nudus ara, sere nudus, hiemes ignava colono!" ("Паши обнаженным, обнаженным сей, зима для работника праздна!"). <9, 112>

Или в Евангелии от Матфея:

"И кто на поле, да не возвратится вспять взять одежды свои." <10, Мтф, XXIV, 18>.

Чем бы это ни объяснялось, это есть некая норма поведения, по-

видимому, общепринятая, а значит, по определению (2), относящаяся к повседневности.

Но она явно не связана с предметной деятельностью. Это нечто иное. То есть это тоже деятельность, ибо она подходит под определение (3): есть осознание прошлой практики, как убеждение, что все и всегда делали так и это совершенно необходимо; есть цель, есть соответствующее действие и есть результат как осознание новой практики и подтверждение старой.

Подобные вкрапления довольно часты у Гесиода.

*"Жарко подземному Зевсу молись и
Деметре пречистой,
Чтоб полновесными вышли священные
зерна Деметры.
В самом начале посева молись им, как
только, за ручку
Плужную взявшись рукой, острием
батоба прикоснешься
К спинам волов, на ярмо налегающих."*

<6, Гесиод "Труды и дни", 465-469>

Насчет молитвы - это более понятно, однако, по структуре деятельность совершенно такая же, как и в предыдущей цитате. Цель совершения действия в обеих цитатах предметная (получение хорошего урожая), само действие лежит за пределами предметной

деятельности, а осознание практики (= рефлексия действия) всегда представляет собой подтверждение накопленного прошлыми поколениями опыта. Рефлексия здесь связывает предметную цель и непредметное действие. Для сравнения, структура "чисто" предметной деятельности такова: предметная потребность - предметная цель - предметное действие - осознание предметного действия как удовлетворение потребности, сформировавшей цель.

Итак, мы обнаружили второй тип деятельности, заметно отличающийся от первого.

Отличающийся прежде всего тем, что действия, совершаемые здесь человеком, совершенно нелогичны "с точки зрения здравого смысла".

Примером подобных действий могут служить практически все туземные обычаи, обильно расписанные многими путешественниками-европейцами. Этот тип деятельности всегда освящен традицией и опирается на нее в проектировании и осуществлении действия.

Присмотревшись к структуре этой деятельности более внимательно, мы заметим, что она представляет собою какую-то странную смесь предметного типа деятельности с

чем-то еще. В самом деле: если бы эта деятельность могла быть совершенно оторванной от предметных смыслов, присутствующих в ней, благодаря традиции, ее структура выглядела бы иначе: непредметная цель - непредметное действие (=лишенное смысла с "материалистической" точки зрения) - непредметная рефлексия (то есть не значимые для предметной логики результат и оценка действия). Так она могла бы выглядеть, но почему-то выглядит иначе. У Гесиода цель предметного и непредметного действия одна и та же, сами действия разделены не до

конца и находятся друг с другом в диалектической взаимосвязи: Деметра всегда помогает тем, кто работает голым, в то же время физический труд имеет для успеха не меньшее значение, чем соблюдение обычая предков, наконец, то и другое действие совершается в одно и то же время, в одном и том же месте ("голым работай всегда", "молись им, как только, за ручку плужную взявшись рукой..."), а рефлексия в равной степени принадлежит обоим действиям.

Во всяком случае очевидно, что предметная деятельность как-то связана "надпредметной" (будем

условно называть эту деятельность "второй"), и значение этого факта нам еще предстоит выяснить, совершив небольшую экскурсию в прошлое.

2. Экскурсия в прошлое.

Определим те вопросы, на которые нам нужно найти ответ в прошлых тысячелетиях. Прежде всего, необходимо понять, когда и при каких обстоятельствах в ментальном мире произошло соединение двух типов деятельности. Затем хорошо бы проследить динамику их взаимодействия и ее роль в развитии *homo sapiens*.

Начнем с того, что предметная деятельность свойственна всему живому: растения располагают свои листья так, чтобы солнце освещало максимально возможную площадь, амеба переползает в более освещенную часть водоема, хищники охотятся, травоядные жуют... Каждый вид имеет свои особенности предметной деятельности: термиты "трудятся" иначе, чем бобры. Первые виды человека отличаются от животных тем, что не имеют "данных природой" инструментов для предметной деятельности и вынуждены использовать палки и затачивать камни. При этом

технология обработки камня
изменяется, и один вид человека
сменяет другой. Это очень важное
обстоятельство, показывающее, что
человечество до *homo sapiens* шло
типично эволюционным путем: для
изменения технологии предметной
деятельности каждый раз требовался
новый вид.

Если появление *homo sapiens* в
результате эволюции объясняет то,
что он более умело совершал все
трудовые действия, чем
неандерталец, то остается
совершенно нерасследованным
вопрос, результатом чего явилась так
называемая неолитическая

революция: ведь homo sapiens не был вытеснен какими-то другими видами. Чем объяснить тот факт, что человеку оказалось доступным изменение технологии предметной деятельности? Совершенно очевидный ответ заключается в том, что мозг человека в результате эволюции... Я не спорю с этим, меня занимает другое: какая подвижка в сознании привела к неолитической революции? Что это было за событие в ментальном мире человека? Эволюция здесь уже явно ни при чем. И потом, может быть, ответ коренится в еще более далеком прошлом. Ведь известны совместные

поселения неандертальцев с *homo sapiens*, а палестинские неандертальцы ничем почти не отличаются от разумных... Не значит ли это, что быт человека разумного в первые века существования ничем не отличался от быта неандертальцев? И если это так, какие отличия в ментальном мире обнаруживались уже тогда? Интересен и еще один аспект проблемы: если все отличие между человеком разумным и предшествующими видами исчерпывалось только более совершенной рукой и большей способностью к труду, непонятно, для чего потребовался человеку язык.

Дело в том, что язык для передачи информации в процессе труда и для научения труду не нужен, хотя в антропологической литературе наиболее распространена другая точка зрения. Чтобы разобраться с этим, мы должны на некоторое время оставить основную линию изложения.

Вот характерная цитата: "Трудовой процесс - процесс информативный в самом широком смысле этого слова, ибо он не только постоянно порождает новую информацию, но и сам невозможен без нее и очень зависит от каналов ее передачи и циркуляции. Основным средством

передачи информации как от индивидуума к индивидууму, так и от поколения к поколению стала у человека звуковая речь." Ее роль в первобытном обществе "была не меньшей, а, может быть, даже большей, чем в современную эпоху, так как информативная роль других средств передачи информации, распространенных в современном обществе, сводилась к нулю."<15, с.29>

Здесь "само собой разумеется", что передать трудовой навык нельзя иначе, чем посредством речи. Иными словами, чтобы научиться водить автомобиль, Вам нужно только

прочитать подробное (можно в нескольких томах) описание необходимых действий, и Вы, сев впервые за руль, уже будете хорошим водителем. Очевидна абсурдность этого утверждения. Гораздо более логичным кажется утверждение, что обучить человека любой предметной деятельности можно вообще без слов. Для этого достаточно показать как и дать попробовать сделать самому.

По мнению Н.А.Бернштейна, А.Р.Лурия и Ю.А.Левада <36, с.13> "внутри трудового процесса прагматическая сторона деятельности и смысловая слиты

воедино... трудовой процесс является одновременно информационным не по каким-то там, внеположенным ему характеристикам, а по своей сути, будучи основным каналом трансляции "схем действий"... речь в ходе самой предметной деятельности, не может конституироваться в качестве самостоятельной системы кодов. Она не выйдет за рамки симпрактичности, ее роль будет ограничиваться, в основном, уточнением конкретного деятельностного контекста и, в частности, вербальной категоризацией тех качественных

характеристик пространства и времени ("над", "под", "внутри", "между", "прежде", "потом" и т.п.), которые складываются на уровне предметных действий."

То есть, в том, что касается предметной деятельности, обучение всегда происходило, по сути, невербально; речь для этого, если и требовалась, то в весьма ограниченном объеме.

(6)

Потребности передачи навыков предметной деятельности не могли способствовать развитию

примитивных звуковых кодов в речь.

Из вышеприведенных высказываний становится понятно, что эра простых ответов на подобные вопросы кончилась. Начнем с главного: если *homo sapiens* в первые века существования жил вместе с *homo neandertalis* и их быт был общим, нет никаких признаков (кроме, разумеется, чисто анатомических), чтобы возможно было признать их людьми разумными. Есть факты, еще более запутывающие картину: я имею ввиду захоронения умерших сородичей, сделанные неандертальцами в Ла-Ферраси и

Шанидаре <18>. Значит ли это, что для того, чтобы быть разумным, не обязательно принадлежать к биологическому виду homo sapiens? Тогда где критерий разумности? В существовании второго типа деятельности, может быть? Однако, этот, второй тип деятельности, свойственен и животным: вспомните свадебные обряды журавлей или эротические игры леопардов. И разве не вписывается во второй тип деятельности играющая с клубком кошка? А сложнейшие отношения, существующие в волчьей стае или стаде обезьян - разве все это не

говорит о наличии второго типа деятельности у животных?

Где же ответ? Рассмотрим структуру второй деятельности животных. Это именно та, "чистая" внепредметная деятельность, о которой мы упоминали выше: цель действия непредметна (эротическая игра животных никогда не ведется с целью склонить к совокуплению, - у животных ведь нет ограничивающей желания этики, поэтому цель игры непредметна, несексуальна; если цель "стать вожаком стада" завладевает сознанием какой-нибудь обезьяны, она совершает действия, совершенно бессмысленные с точки

зрения первой деятельности; насчет играющей кошки уже никаких сомнений быть не может), действие чисто игровое, предметно бессмысленное, якобы действие, рефлексию заменяет собственно непредметное (если хотите, эстетическое) удовольствие от совершения действия. Пожалуй, характеризуя структуру второй деятельности животных, мы нашли, наконец, адекватный термин для ее обозначения: "игра". В дальнейшем вместо словосочетания "второй тип деятельности" будет использоваться термин "игровая деятельность". Сам собою напрашивается еще один

термин: "игровая реальность". Итак, игровая реальность существует как для разумных, так и для неразумных тварей. Только у животных эти две реальности (предметная и игровая) практически нигде не пересекаются. То есть игровая деятельность не влияет на предметную: предметная деятельность остается неизменной, какого бы напряжения ни достигала игра. Правда, положение в стае обуславливает роль в коллективной охоте, например, но само распределение функций во время этой охоты и ее способы остаются неизменными, а вернее, изменяются только вместе с мутацией вида. Итак,

появилась гипотеза: разумное существо совместило предметную и игровую реальность, и потому стало разумным на самом деле (а не по принадлежности к виду). Конечно, это стало возможным благодаря развитой руке, прямохождению, увеличившемуся мозгу, но последний (и потому главный) шаг был ментальным.

О том, как это случилось, ничего более-менее конкретного сказать нельзя.

Однако, необходимо предположить, что причина была общей, хотя действие этой причины осознавалось

как индивидуальное событие
(=психическое отклонение).

Вполне вероятно, что этой первоначальной, общей причиной, была склонность к фобии, неврозам и прочим психическим отклонениям от нормы. Это предположение выглядит небезосновательным хотя бы потому, что развиваться способна только нестабильная система, склонная к частому нарушению внутреннего равновесия. Утрата психического комфорта вполне могла быть отличительной чертой тех людей, которые впоследствии стали разумными. Мне наиболее резонной

представляется гипотеза о выводящей из равновесия фобии.

По определению, фобия - это страх перед вещами и явлениями, не таящими никакой "предметной" угрозы.<43, с.254-258>. Склонность к фобии заложена в человеке и проявляется при любых обстоятельствах, сколько-нибудь способствующих этому. Вспомните десятки (если не сотни и тысячи) случаев из Вашей жизни, когда Вы испытывали страх перед тем, что Вам физически никак не угрожало. Если этого никогда не случалось (на мой взгляд, совершенно невероятный случай), желаю Вам пережить

полтергейст в собственной квартире. Жуткий страх, обуявший первого разумного при взгляде на мир, легко представить: вообразите, что у Вас нет никакой информации о мире, а органы чувств разработаны также, как и теперь - на Вас наваливаются впечатления и картины, преисполненные неясного для Вас смысла, Вы ничего не можете объяснить... Или представьте, что Ваше зрение, улавливающее сейчас электро-магнитные волны строго определенного диапазона, приобрело способность видеть волны всех возможных частот, и то же самое произошло со слухом, обонянием и

осязанием. По силам ли человеку такая, вдруг навалившаяся гамма ощущений? Приблизительно в таком положении оказались первые люди, в силу какого-то потрясения (психической травмы) выведенные из состояния животной беззаботности: непосредственное восприятие оказалось утраченным, необъясненный мир сделался страшен. Человеку потребовался буфер между миром и им самим. Чем мог быть этот буфер? Для нас его роль исполняют принятые а priori аксиомы, с помощью которых мы опредмечиваем объекты. Для первого человека этим буфером могло стать

только игровое действие, но уже не в эросе и не во внутристадных отношениях, а в той области, где до сих пор господствовала "чисто" предметная деятельность.

Необходимо было как-то иначе отнестись к миру, выстроить отношения с ним на иной, непредметной основе. Объекты, пугающие первых людей, стали центром внимания: их задабривали приношениями плодов, появлялись какие-то первые ритуалы, помогающие избавиться от фобии тем, кто оказывался под ее властью.

Предметная деятельность стала осознаваться как имеющая игровой

СМЫСЛ.

Надо сказать, страх, как и прочие психические состояния, весьма заразителен, так что довольно было одному дестабилизировать свою психику, чтобы у него тотчас обнаружились последователи. Таким образом, игровые действия легко становились традицией. (ср. у З.Фрейда

"Третий факт мы наблюдаем у больных с навязчивыми действиями, которых страх удивительным образом как будто пощадил. Но если мы попробуем помешать им исполнить их навязчивое действие, их умывание, их церемониал или если они сами решаются на попытку

отказаться от какой-либо из своих навязчивостей, то ужасный страх заставляет их подчиниться этой навязчивости. Мы понимаем, что страх был прикрыт навязчивым действием, и оно выполнялось лишь для того, чтобы избежать страха."<43, с.258>)

Но это одна сторона дела. Когда окружающий мир оказался включенным в игровую реальность, он, естественно, не мог не интегрироваться с другими видами игровой деятельности; все это нашло отражение в мифах и ритуале.

Другое направление взаимодействия и взаимопроникновения двух реальностей состоит в том, что

человек постепенно начинает осознавать возможность полагания иной предметной деятельности. Этапы, преодолеваемые сознанием на этом пути, следующие: доведение до совершенства существующей технологии преобразования предметов - осознание возможности иной технологии - разработка и реализация новой технологии (действие - рефлексия - целеполагание - действие). То есть в игре естественно содержится логика предметной деятельности, осознанная и отфиксированная сама по себе.

(Осознанная и отфиксированная не в виде аналитически описанной технологии, а как миф, устанавливающий порядок отношений человек - мир. <36, с.12-17>)

Кстати, эта фиксация уже требует речи, как и вообще вся игровая реальность.

И полагание другой предметной деятельности (другой технологии) выглядит возможным только через логику. Это и есть методологический базис неолитической революции. Говоря проще, человек, поместив

предметную деятельность под купол игровой, научился удерживать два смысловых пласта: что я делаю и как я делаю. А следовательно, уже мог задать себе вопрос: почему не сделать иначе?

Животному все ответы на вопрос "как?" подсказала природа, и оно может лишь незначительно варьировать их (то же, по-видимому, относится и к первым видам homo), человек же ответы на вопрос "как?", благодаря совмещению двух реальностей, ищет сам.

Повседневность, таким образом, предстает разделенной на два четко различимых по смыслу деятельности

уровня: предметный и игровой, взаимодействие между которыми служит источником развития.

Глава 2

МИФ И ТРАГЕДИЯ

Принято считать миф неотъемлемой частью только традиционной культуры, разводя как противоположные миф и науку, миф и литературу. В то же время общепризнанно появление первых "научных" познаний и первых литературных опытов из мифа и в качестве мифа, что говорит о том,

что все они суть проявления одной и той же природы. В свете вышеизложенного логично предположить, что миф - неотъемлемая часть любой повседневности, ибо он есть не что иное как концепция игры. Это легко доказуемое утверждение: в самом деле две функции

- 1) функция достаточности знания, объяснения непонятных и потому страшных явлений мира = функция концептуализации и
- 2) функция регулятора отношений человек - мир, человек - человек и человек - Бог, задание правил этих

отношений (технология, этика, религия),- две эти функции в любом обществе может исполнять только концепция игры.

Миф насыщает мир символами - игровым смыслом действий и событий, в силу чего мир обретает свои границы, законченные формы. Таким образом, миф как бы играет роль своеобразных очков на близоруких глазах человека, сняв которые, он перестает видеть четкие очертания окружающих предметов. Можно сказать, что миф - это инструмент опредмечивания объектов, однако зачастую он заставляет видеть объекты там, где

мы - люди другого мифа - их не видим (богов на Олимпе), миф же задает форму опредмечивания (боги подобны людям).

В этой главе нам предстоит проследить в ментальном мире переход от традиционного общества к цивилизации, от архаики к классике. На предметном уровне можно сказать только то, что уже сказала археология, поэтому мы обращаемся к игровой реальности, ибо, по нашему мнению, истоки "греческого чуда" кроются именно в особенностях этой игры, в каких-то характеристиках напряженности "пассионарного поля" <21, с.31>.

Нам предстоит "описать и истолковать во всем его своеобразии некий творческий акт эллинского духа."<22, с. 421>

Закат архаики начался с сомнения в ценности и значимости ее эпоса, обрядов и мифов. Это началось приблизительно в конце восьмого века. Мы можем только догадываться о том, что представляла собою игра более древних временных пластов, ибо мифы и эпос всегда сочиняются в расцвете традиционного общества, а записываются на его закате.

Письменность возникает там и тогда, где и когда возникает потребность в

изменении стиля игры. Однако, сам момент изменения мы еще вполне можем ухватить и представить. У И.М.Тронского, ищущего истоки античной драмы (отслеживающего, таким образом, процесс перехода в литературном аспекте), он выглядит так: "Многочисленные указания античных авторов свидетельствуют о распространенности обрядов карнавального типа в Греции. Они примыкали к культам сельских божеств. Образцом греческого культового действия может служить священная игра во время мистерий (таинств, доступных лишь посвященным), справлявшихся в

Элевсине, около Афин. Здесь изображались похищение Коры подземным богом Плутоном, блуждания ее матери Деметры в поисках исчезнувшей дочери, возвращение Коры на землю, изображалось также бракосочетание Зевса и Деметры. За смертью следовала жизнь, за плачем ликование. Игра повторялась из года в год в застывших, неизменных формах.

Очень богат мифическими элементами был также культ Диониса. Дионис (Вакх) - бог творческих сил природы. Его воплощениями считались растения -

деревья, виноградная лоза или животные - бык, конь или козел; символом Диониса был фаллос - орган плодородия. Наиболее примитивные формы культа Диониса сохранились во Фракии: поклонники Бога, чаще всего женщины, совершали коллективные ночные радения при свете факелов, под звуки флейт и тимпанов; одетые в звериные шкуры, иногда с рогами на голове, они изображали свиту Диониса, в возбужденной пляске доводили себя до исступления, разрывали на части животное, воплощавшее Бога, и пожирали его в сыром виде, "приобщаясь" таким образом к

божеству. В этом состоянии "богоодержимости" мужчины становились "вакхами", женщины - "вакханками" или "менадами" (исступленными). Растерзав своего Бога, они затем пестовали его как вновь родившегося и лежавшего в колыбели младенца, потрясая при этом корзинкой с находящимся в ней фаллосом." <41, с. 107>

И.М. Тронский описывает здесь типичную обрядовую игру, регулярно воспроизводящуюся в одних и тех же формах во время общинных праздников. Эта игра в своеобразном, циклическом мифическом времени воспроизводит

нечто всем известное, но наполненное бытийственным смыслом и необходимо важное для социума. Эта традиционность, эта замкнутость мифического времени и создает феномен традиционной культуры, который, таким образом, возникает там и тогда, где и когда совмещаются следующие условия:

- 1) технология предметной деятельности достаточно хороша, чтобы удовлетворять потребности всех в материальных благах;
- 2) человек доволен тем, как существующая концепция игры оформляет его статус, во всяком

случае, каждый чувствует, что может, не изменяя мифа, занять удовлетворяющее его положение в обществе;

3) человек доволен тем, как миф объясняет мир, в этом случае сам миф исключает возможность переинтерпретации: мифическое время течет по кругу и не изменяет своего течения.

В описании И.М.Тронского все выглядит весьма нелепым и вызывающим брезгливое отвращение. Чувствуется высокомерное ханжество цивилизации, делающей вид, что у нее нет потребности в

дионисийском безумии. Мы, однако, знаем, что "участие в мистериях ... было событием жизни, перерождавшим человека." <23, с. 318>

Игра, разворачивающаяся во время мистерий, была игрой без всякой предметной подкладки, а потому являлась своеобразной вершиной в ментальном мире человечества. Потому что была средоточием того, что делало человека человеком, и, одновременно, через отрыв (отрицание отрицания) от предметной деятельности, открывала человеку миры, царящие над повседневностью - пространства,

населенные богами,- и побуждала его войти в эти миры. По сути, во время этих празднеств и происходило согласование колебаний пассионарного поля разных индивидов, соединение их в единую общность.

У Геродота это описание выглядит более живым и естественным: "В остальном египтяне справляют праздник в честь Диониса почти совершенно так же, как и в Элладе (за исключением хоров). Только вместо фаллосов они придумали носить другой символ - куклы-статуэтки в локоть величиной, приводимые в движение с помощью

шнурков. Эти куклы, с опускающимся и поднимающимся членом, женщины носят по селениям, причем этот член почти такой же величины, как и все тело куклы. Впереди шествует флейтист, а за ним следуют женщины, воспевая Диониса. А почему член куклы так велик, и отчего это единственно подвижная часть тела куклы, об этом существует священное сказание. По моему же, этот праздник был небызвестен Меламподу [который исцелил от Дионисического безумия дочерей Прета, тиринфского царя - А.Ш.], сыну Амифеона, а даже, напротив, хорошо знаком. Ведь

именно Мелампод познакомил эллинов с именем Диониса, с его праздником и фаллическими шествиями." <3, II 48, 49> Культ Диониса предстает перед нами как безумное исступление страстей, как яростная радость бытия, переходящая в жажду уничтожения, как переизбыток жизни, выплескивающийся наружу в оргийном экстазе, затмевающий разум и заставляющий забыть о своем индивидуальном начале.

"Дионисийская женщина, главная носительница идеи культа, символизирующая душу природы, принимающую, лелеющую бога, одержимую,- есть "менада", т.е. безумная,

подверженная "мании",- как сатиры, в свою очередь, по слову Еврипида, "безумные". Андромаха, обезумевшая от отчаяния при догадке о гибели мужа, в тексте Гомера сравнивается с менадой (XXII,460):

"Так произнесши, из терема бросилась, будто менада С сильно трепещущим сердцем... Быстро на башню вошла и, сквозь сонм пролетевши народный, Стала, со стен оглянулась кругом, и его увидала Тело, влачимое в прахе..."

В глазах у нее помутилось, и она падает без чувств.

Таково одно из первых явлений менады в нашем каноне древних текстов. В этом явлении нет ни

одной черты, характеризующей вакханку позднего искусства. Все человеческое исчезло в этом образе: перед нами только ужас исступления и "сильно бьющееся сердце".

В окрестностях ахейских патр чтился древний ковчег, заключавший деревянный истукан Диониса. По местному этнологическому храмовому мифу, записанному Павсанием (7, 9), этот ковчег, одна из стародавних троянских святынь, был подброшен Кассандрою греческим героям, победителям Трои. Он достался по жребию в добычу Эврипилу, вождю фессалийских воинств. Эврипил открывает

замкнутый ковчег и - при первом
взгляде на лик Диониса - сходит с
ума. В промежутки здравого
разумения уплывает он от берегов
Илиона и держит путь в Дельфы,
чтобы спросить Аполлона о
средстве исцеления. Пифия обещает
ему избавление от душевного недуга
на берегах, где он встретит
чужеземное жертвоприношение и
поставит ковчег. Занесенный
ветрами к побережью Ахайи,
Эврипил выходит на берег и видит
юношу и деву, ведомых на жертву к
алтарю Артемиды. Он догадывается
об исполнении пророчества, видя
негреческое служение, - и жители

страны, в свою очередь, узнают в нем обетованного им оракулом избавителя от повинности человеческих жертв: чужеземный царь, сказано было им, упразднит кровавое богопочитание, принеся им в ковчеге бога. Эврипил учреждает бескровный культ Диониса, исцеляется от безумия и делается по смерти местным героем... Известен миф о Миниадах, пренебрегших зовом неумолимого Бога, и оставшихся за своим тканьем дома в то время, когда община ушла в горы. Сам бог пытается склонить их к изменению решения, являясь в образе девушки. Однако, сестры

неумолимы. Тогда Дионис пугает их, являясь в образе быка, льва, пантеры и проч. Наконец, Миниады обещают жертву Дионису и одна из них, выбранная по жребию, отдает в жертву своего ребенка, которого сестры разрывают на части в исступлении. Потом они несутся в горы и, блуждая, превращаются там в ночных птиц. В "Метаморфозах"

Овидия этот миф излагается без упоминания человеческой жертвы, сестры же превращаются в ночных птиц." <23, с. 320,321> Этот миф послужил сюжетом для Эсхила ("Шерстечесальщицы"), от которой до нас дошли только незначительные

фрагменты, один из которых ярко
рисует дионисийское безумие
словами богини безумия Лиссы:

"...От пят до темени
Пронзает тело судорога острая,
Язык колючий, жало скорпионово..." <13,
с. 271>

Миф о Миниадах напоминает фразу
З.Фрейда о навязчивых действиях,
которую мы приводили выше. И
Дионис начинает казаться не только
богом радости, но и богом
глубочайшей скорби, беды, безумия.
Ф.Ницше писал о нем:

"...мальчиком он был разорван на куски
титанами... это раздробление,

представляющее дионисическое страдание по существу, подобно превращению в воздух, воду, землю и огонь... Из улыбки этого Диониса возникли олимпийские боги, из слез его - люди."<34, 1, с. 94>

Вспомним о Ликурге, разрубающем собственного сына Дрианта, думая, что рубит виноградные лозы.<13, с.268> Вспомним Пенфея, который осмелился бороться с пришедшим в Фивы Дионисом, но, завлеченный на вакхическое радение, оказался растерзан собственной матерью, не узнавшей сына. <13 , с. 270>

В.Иванов пишет в "Эллинской религии страдающего бога" о

"пассиях" Диониса, переводя греческое слово *pathe* как "страсти". Интересно совпадение термина с гумилевским: оно не только звуковое, но и сущностное. В "Дионисе и прадионисийстве" В.Иванов пишет:

"Чтобы психологически понять религию страстей и ее расцвет в трагедии, необходимо почувствовать общий "патетический" (по выражению Аристотеля) строй эллинской души, повышенная впечатлительность которой была источником болезненных реакций на воспринимаемое и меланхолической сосредоточенности как основного тона душевной жизни." <22, с. 365>

Здесь В.Иванов продолжает и развивает мысль Жирара, Буркхардта

и Ницше о сосредоточенной сумрачности греческого духа, говорящего "нет!" жизни, несмотря на маску веселия и беззаботной легкости - покров, брошенный над бездной (Тютчев).<34> У Феогида:

"Лучшая доля для смертных - на свет
никогда не родиться
И никогда не видеть яркого солнца лучей.
Если ж родился, войти поскорее в ворота
Аида
И глубоко под землей в темной могиле
лежать..."<1, с.102>

Дионисовой религии свойственен в целом этот мрачный и возвышенный пафос.

"Обилие,- как сила и переполнение, как пафос - это Дионис. Но замечательно, что бог животворящих восторгов никогда не является богом обилия как покоя и достигнутой цели. Бог избытка как качества (не количества), он бог бесчисленных, вечно разверзающихся в несказанной полноте и силе и через миг исчезающих, для новой смены возможностей. Дионисийское расторжение граней личности находит в размножении (как восстановлении и конечном утверждении индивидуации) - свой противоположный полюс. Поэтому Дионисовой стихии более родственно уничтожение и истребление из чрезмерного изобилия, нежели размножение. Эта психологическая особенность культа способствует между аспектами жизни и смерти в божестве

Диониса. Исступление, как сопровождающий признак плодовитости, - явление Дионисовой силы; атрибуты же плодовитости, усвоенные Дионису, были изначально только символами, указывавшими на сродный плодовитости феномен исступления." <23, 319>

Эта мысль чрезвычайно интересна и богата. Исступление служителей Диониса только напоминает эротическое, на самом деле оно иное и иными причинами вызванно.

З.Фрейд, пожалуй, сказал бы по этому поводу, что культ - это форма сублимации беспредельного по своей силе либидо, которое было столь огромно, что эрос не мог реализовать всю накопленную энергию. Эта

энергия переполнила
предназначенную ей биологической
природой человека чашу,
выплеснулась наружу и вдруг
оформилась и застыла под
волшебным прикосновением
Аполлона и муз. В наших терминах
энергия дионисических оргий - это
эротическая энергия, перетекающая
в ментальную. Здесь-то и коренится
источник трагедии.

"Едва ли есть дионисийский миф, не
разрешающийся восторгом истребления
и гибели, или не предполагающий, не
выдающий ужасной развязки
первоначального повествования, скрытой
умолчаниями позднейшего пересказа...
По словам Нонна, автора поэмы о

Дионисе... дочери Ламоса, приютившего в своем доме божественного младенца, пришли в бешенство, под бичом демонической власти, насланной гневом Геры. В дому они нападали на рабынь, и на распутиях ножами вскрывали грудь странникам-чужеземцам... Менад воображение древних охотно рисует окровавленными. Такою представляет тот же Нонн и Семелу в тот час, когда она привлекает на себя влюбленные взоры будущего супруга, отца Дионисова [Зевса - А.Ш.], бросившись в воды Асопа, чтобы омыться от запятнавшей ее крови жертвенных животных: ибо она только что присутствовала при жертвоприношении Зевсу, "и омочила лоно кровью, и кровь капала с волос, и побагровел хитон от дождевых струй."
<23, с. 328-329>

Дионис - бог вечных превращений, и не даром в его культе огромную роль играют маски; многие священные изображения Диониса были масками и "надевший маску казался себе другим..."<23, с. 326>. Титаны, прежде чем подкрасться к Дионису, измазывают лица гипсом, ибо при взгляде на младенца, глядящегося в зеркало, их охватывает дионисийское исступление. "Мифу не удастся пластически и окончательно очертить дионисов облик. Бог, вечно превращающийся и проходящий через все формы, - бог-бык, бог-козел, бог-лев, бог-барс, бог-олень, бог-змея, бог-рыба, бог-плющ, бог-

лоза, бог-дерево, бог-столп, бог-юноша, бог-муж брадатый, бог-младенец, бог-дева, бог-огонь, бог-пучина морская, бог-дождевая влага, бог-солнце, бог-ночь и смерть, бог в колыбели, бог в гробу, или раке, или осмоленном ковчеге, брошенном в море, в горных недрах или в узком колодце, в темном озере или в болоте, бог в бедре Зевсовом и в котле Титанов, бог на дельфинах, бог среди изнеженного сонма женщин и в женских одеждах, бог на корабле или на колеснице, влекомой тиграми, или на двухколесной тележке, везомой двум сатирами и двумя менадами, бог в объятиях

Ариадны, бог в шлеме и всеоружии (на изображениях Гигантомахии), бог с лирой Аполлона, бог-ловчий, бог сокровенный и исчезнувший, бог-беглец, бог обмана и веселого прятанья, бог-загадка, бог-голос, бог-маска - этот бог всегда только маска и всегда одна оргиастическая сущность." <23, с. 333-334> Известен миф о тирренских морях.

Мореходы взяли в плен Диониса, чтобы продать в дальние страны, однако на корабле он превращается во льва, потом в медведя, снасти корабля - в побеги виноградной лозы, нечестивцы - в дельфинов. <см. 4, "Одиссея", IX, 1, Еврипид "Киклоп",

"Дионисийские восторги взрастили в человеческой душе две мировые идеи: идею чуда и идею тайны. Все обращалось в чудо перед взором оргиаста, и все обещало ему чудо. Все было маской и загадкой, и каждая сорванная маска обличала новую загадку..." <23, с. 327-328>

Дионис - многоликий, вечно умирающий и вечно рождающийся бог,- был для греческого мифа логически необходимой и неизбежной фигурой. В упоминавшейся уже книге В.Иванова "Дионис и прадиионисийство" с великой тщательностью

прослеживается история включения прадиионисийских (до-дионисийских по времени, и все же дионисических по духу своему) культов, а также ученик орфиков о жизни и смерти в позднейшем культе Диониса. Этот культ был необходим, потому что эллинская религия содержала внутри себя два разрывающих ее противоречия. Первое заключалось в том, что боги - нетленные и неизменные сущности, вечно блаженные и чуждые страданию - в мифах оказывались ввергнутыми в страсти, безумие и даже смерть. У Каллимаха:

"Лгут критяне всегда: измыслили гроб твой критяне, Ты же не умер, но жив, о Зевс, присносущный владыка!" <9, с. 31>

Умирают титаны и нимфы, показывают гроб Афродиты на Кипре, гроб Ареса во Фракии, гроб Диониса в Дельфах, Гермеса в Ливийском Гермополисе...<23, с. 307>

Второе противоречие, не менее жестокое и разрушительное, состояло в том, что Зевс сумел свергнуть своего отца Кроноса, как Кронос в свое время сверг Урана, а это значит, что может найтись Бог, способный сокрушить и его.

Власть Зевса не вечна, о чем с такой страстью говорит эсхиловский Прометей. ("Прикованный Прометей.") Что это означает для всей религии, понятно: либо она - чистое суеверие, либо ее боги - не абсолютные сущности.

Дионис, являясь как бы сущностным наполнением всего греческого мифа, соединил собою эти крайности, ибо смерть для него означала только новое рождение, и даже отождествление с убийцей (что, впрочем, является, так сказать, всеобщим законом мифа), а свержение власти Диониса казалось

невозможным уже потому, что мальчик, глядящийся в зеркало, сам и жертва и палач и Великий Ловчий, вечно улавливающий в сети безумия, покоряющий безумием, соединяющий себя с любым, кто приблизится, нерасторжимыми узами.

Именно Дионис, как имя игровой реальности (миф -это, по А.Ф. Лосеву, "развернутое магическое имя" <29,170>), создал эллинов классики. Нам теперь предстоит показать логику и смысл этого перехода к классическому периоду.

Классика преобразовала традиционный миф, наполнила его новыми смыслами. Для ментального мира это означает, что была создана новая игровая реальность, описанная как отражение архаического мифа в литературе. Причем теперь функции мифа начинает играть это новое описание. Важна и еще одна особенность нового мифа: он был создан не из игры и не из повседневности; в ментальном мире для его создания был простроен способ перехода от одной игровой реальности к другой, который (способ) одновременно (по функции) являлся и способом управления этой

новой реальностью, новой повседневностью. Естественно, новый миф не был только литературой, однако на первых стадиях становления цивилизации литература служит своего рода базисом искусства, философии и политики, ибо впервые оформляет новые концептуальные воззрения. Исполняя эту задачу, литература вначале совершенно сливается с философией и политикой. Солон излагал программу своих реформ в стихах, а диалоги Платона естественнейшим образом выросли из диалогов трагедий.

В "Рождении трагедии из духа музыки" Ф.Ницше пишет:

"Мы должны представлять себе греческую трагедию как дионисический хор, который все снова и снова разряжается аполлоническим миром образов." <34, 1, с. 86>

Это, безусловно, так, однако, смысл трагедии не столько в аполлоническом оформлении дионисийского безумия, сколько в безопасной направленности неумной энергии, в правильном освобождении от священного безумия, в катарсисе, пройдя через который, человек обновляет душу.

Известно то огромное впечатление, какое производили на зрителей трагедии, поставленные на праздник Великих Дионисий (кстати, учрежденный Писистратом в 534 г. до н.э.).

"...по преданию, на представлении Эсхиловых "Эвменид" женщины преждевременно разрешались от бремени - так сильно потрясало толпу увиденное зрелище..."<40 ,с. 100>

Аристотель в "Поэтике" дает следующее определение трагедии:

"Итак, трагедия есть подражание действию важному и законченному, имеющему определенный объем, [подражание] при помощи речи, в

каждой из своих частей различно украшенной; посредством действия, а не рассказа, совершающее путем сострадания и страха очищение подобных аффектов."<2, 4, "Поэтика",6>

"Подражание действию... совершающее путем сострадания и страха очищение..." - вот суть трагедии: своеобразная "шоковая терапия". Платон в "Законах" пишет о таящемся в человеческой душе и свойственном ей от рождения оргийно-хаотическом начале, которое проявляется вовне как разрушительное, поэтому необходимо внешнее управляющее воздействие, чтобы это начало, легко и радостно освобождаясь, входило бы

в гармонию мирового строя. <7, 3,
"Законы", VI, 790E>

Это способен делать трагик,
управляющий игровой жизнью
зрителя, это должен делать политик.
В общем, это тот способ полагания
новой игры и управления ею, о
котором мы говорили выше.

О возникновении трагедии как
формы, в которую выливается
дионисийское начало, Аристотель
пишет следующее ("Поэтика", 4):

"Возникши с самого начала путем
импровизации, и сама она и комедия
(первая - от зачинателей дифирамба, а
вторая - от зачинателей фаллических

песен, употребительных еще и ныне во многих городах) разрослись понемногу путем постепенного развития того, что составляет их особенность.

...Что касается числа актеров, то Эсхил первый ввел двух вместо одного; он же уменьшил партии хора и на первое место поставил диалог, а Софокл ввел трех актеров и декорации. Затем, что касается содержания, то трагедия из ничтожных мифов и насмешливого способа выражения,- так как она произошла путем перемен из сатирического представления,- уже впоследствии достигла своего прославленного величия; и размер ее из тетраметра стал ямбическим [триметром]."<2, 4>

Особенность античной трагедии как жанра состоит, прежде всего, в том, что она функционально прежде всего была служением Богу, "подражанием действию законченному и важному", т.е. божественному. Потому все ее герои - не люди, но, скорее, маски-символы, и то, что они совершают в процессе представления, имеет для зрителей иное значение, чем для нас, читающих эти тексты две с половиной тысячи лет спустя. Трагедия, как всякий миф, не была просто рассказом и повествованием, она была самой действительностью и те, кто сидел на трибунах, были в той же (если не в большей) степени

участниками представления, чем те, кто одушевлял маски. Не осознав этого, невозможно транслировать эллинские символы в контекст культуры двадцатого века.

Трагедия стала новой концепцией игры, новым мифом, который мы называем классикой. Почему я считаю его новым? Ведь "старые" мифы, главным образом, известны нам в позднейшей, классической интерпретации, таким образом, для такого утверждения вроде бы недостаточно оснований. Однако, в пользу того, что трагедия - новый миф, говорят многие, хорошо известные источники. Это, прежде

всего, указания на "устаревание"
игровой реальности, некогда
воспетой Гомером.

Архилох:

"Носит теперь горделиво саисец мой
щит безупречный.

Волей-неволей пришлось бросить его
мне в кустах.

Сам я кончины зато избежал. И пускай
пропадает

Щит мой. Не хуже ничуть новый могу я
добыть." <1, с.104>

Откровенной насмешкой над богами
является один из "гомеровых" гимнов
("К Гермесу."):

"Хитрый пролаз, быкокрад, сновидений
вожатый, разбойник,

В двери подглядчик, ночной
соглядатай, которому вскоре

Много преславных деяний явить меж
богов предстояло.

Утром, чуть свет, родился он, к
полудню играл на кифаре,

К вечеру выкрал коров у метателя стрел
Аполлона." <6, 14-18>

Нам, видимо, трудно представить
всю комичность ситуации, когда
двухдневный младенец обкрадывает
могучего Аполлона, а тот, не в силах
сам уличить плутишку, вынужден
прибегнуть к помощи Зевса. При
этом все отличие богов от людей
проявляется лишь в том, что божьи

коровы "не знают смерти"<72>, а сами боги легко могут отыскать вора, пользуясь способностью узнавать истину из знаков и знамений. Боги предстают баловнями судьбы, которым дано все - и бессмертие, и могущество, а они занимаются делами мелкими и, в общем, ничтожными. В гимне нет уже того пиетета к богам, который так отличает поэмы Великого Слепца.

Однако, гимн "К Гермесу" (повидимому, относящийся к VI веку) - только робкое подшучивание в сравнении с произведениями той эпохи, когда старые мифы и

сказания, в том числе и гомеровский эпос, стали просто смешными.

В V веке написана знаменитая "Батрахомихомехия":

"Вытянув жадную мордочку в ближнем болоте мышонок Сладкой водой упивался,- его на беду вдруг увидел Житель болота болтливый, и с речью к нему обратился: "Странник, ты кто? Из какого ты роду? И прибыл откуда?

Всю ты мне правду поведай, да лживым тебя не признаю.

Если окажешься дружбы достойным, сведу тебя в дом свой, И, как любезного гостя, дарами почту торовато.

Сам я прославленный царь Вздумоморда
и здесь на болоте Искони
всепочитаемый вождь и владыка
лягушек..." <10-18>

Ответ мышонка:

"...Имя мое Крохобор, я горжусь быть
достойным потомком Храброго духом
отца Хлебогрыза и матери милой..."
<27-28>

Наконец, лягушонок решается
пригласить встречного в гости, но
мышонок был сшиблен волною с
лягушачьей спины и начал тонуть,
воскликая:

"Верно, не так увозил на хребте свою
милую ношу

Вол, что по волнам провел до далекого
Крита Европу,
Как, свою спину подставивши, в дом
свой меня перевозит
Сей лягушонок, что мордой противною
воду пятнает!" <78-81>

В конце концов, Крохобор тонет, и
между мышами и лягушками
начинается война.

"Зевс же богов и богинь всех на
звездное небо сзывает И, показав им
величье войны и воителей храбрых,
Мощных и многих, на битву огромные
копья несущих, Рати походной
кентавров подобно иль гордых
гигантов, С радостным смехом спросил,
не желает ли кто за лягушек Иль за
мышей воевать. А Афине промолвил
особо:

"Дочка, быть может, прийти ты на
помощь мышам помышляешь; Ибо под
храмом твоим они пляшут всегда с
наслаждением, Жиром, тебе
приносимым, и вкусною снедью
питаюсь."

Так посмеялся Кронид, и ему
отвечает Афина:

"Нет, мой отец, никогда я мышам на
подмогу не стану, Даже и в малой беде
их: от них претерпела я много:

Масло лампадное лижут и вечно венки
мои портят, И еще горшей обидой
сердце мое уязвили:

Новенький плащ мой изгрызли, который
сама я, трудясь, Выткала тонким утком
и основу пряла столь усердно.

Дыр понаделали множество, и за
заплаты починщик Плату великую
просит, а это богам всего хуже, Да и за
нити еще я должна, расплатиться же
нечем." <168-186> <1, с.80-88>

Аристотель, в уже приводившейся
цитате из "Поэтики", называет мифы,
из которых произошла трагедия,
"ничтожными", не удостаивая их
больше ни единым словом.

Возможно, к IV веку стихи Гомера
воспринимались так же, как
воспринимаются нашими
современниками вирши
Тредиаковского.

Однако, анализируя приведенные
тексты, можно безошибочно

вычленишь тот критерий, по которому автор текста либо принадлежит архаике, либо уже переходит от одной игровой реальности к другой: этот критерий необычайно прост - как только боги начинают совершать человеческие, по масштабам, деяния, как только их начинают волновать повседневные, слишком напоминающие человеческие, проблемы = как только боги утрачивают статус управляющих повседневностью сущностей и сами становятся включенными в какую-то свою повседневность = "текучку", как только каждое дело бога перестает быть вселенски значимым,

становится мелким и (для бога) смешным, - можно считать, что автор текста находится в процессе замены одной концепции игры другой. При этом, степень проявления этого признака говорит одновременно о степени продвижения по этому пути. Старые мифы "ничтожны", но есть новые, адекватные сегодняшнему состоянию ментального мира,- как бы говорит Аристотель.

"Здесь не место рассматривать,- пишет он в "Поэтике",- достигла ли уже трагедия во [всех] своих видах достаточного развития, или нет, как сама по себе, так и по отношению к театру."<2, 4, "Поэт.", 4>

"Как сама по себе" = как литературный жанр, "по отношению к театру" = как миф,- смею я перевести его слова. Однако же, переход к новой концепции означает ее полагание, а это невозможно без выхода за границы повседневности, на тот уровень, где находится технология игры, и где до этого времени обитали только боги. Насмешки над богами и объясняются, в общем, тем, что человек оказался в их владениях, почувствовал себя "на равной ноге" с ними. Боги населяли игротехнологический уровень с момента заката Микенской цивилизации.

Показать это можно на примере гомеровского эпоса.

Одиссей, царь Итаки, несравним с царем Эдипом. Царь старого мифа всецело

принадлежит повседневности, он "хитроумен" уже потому, что умеет, не нарушив канонов игры, соблюсти собственные интересы. Зевс называет его "божественным" и отличает среди прочих смертных <4,I,65-70>.

Но Одиссей не заявляется на управление игрой, он не покушается на роль и место богов, которые, всецело населяя игротехнологический уровень, доступными им средствами направляют ход игры. В новой мифе Мойры властвуют как над людьми, так и над богами, что в старой мифе не было заметно в такой степени и проявилось, главным образом, в трагедиях. Поэтому человек в

состоянии управлять игрой так же,
как и бог,- ими обоими управляет
судьба=жребий.

Но царь Эдип - это, строго говоря, не
человек.

"Не бог ты, знаю, - говорит Эдипу
Жрец.- Не как к богу мы К тебе пришли
- и я, и наши дети - И к очагу припали
твоему.

Но из людей для нас, Эдип, ты первый,
И в злоключеньях жизни безрасчетных,
И в ниспосланных грозных божества."
<13, "Эдип", 31-36>

Человек в ситуации, в которой
оказался Эдип, просто в силу своей
природы остановится на полпути. У

кого хватило бы духу пройти его до
конца!

"Э д и н

Жена, скажи, не тот ли это самый, Кому
велели мы прийти сюда?

И о к а с т а

Как? Что? Кого назвал он? Не заботься,
Забудь скорее все его слова!

Э д и н

Тому не быть, чтоб я, с такой уликой,
Раскрыть свое рожденье упустил!

И о к а с т а

Коль жизнь тебе мила, оставь
расспросы. Молю богами, я и так
страдаю.

Э д и н

Не бойся; пусть предстану пред тобой
Тройным рабом,- не станешь ты
рабыней.

И о к а с т а

Эдип, молю, послушайся меня!

Э д и п

Послушаться? Не обнаружить рода?

И о к а с т а

Но я забочусь о твоём же благе!

Э д и п

Вот это благо уж давно мне в тягость!

И о к а с т а

О! Век бы не узнать тебе, кто ты!"

Кто из людей не остановился бы перед риском утратить все, что имеет? И как напряжен этот диалог между обо всем догадавшейся Иокастой, пытающейся в последней надежде спасти бывшее счастье, и Эдипом, делающим поистине нечеловеческий в своей

необратимости и роковой
значимости выбор.

Эсхил и Софокл словно возродили
век титанов: Эдип сродни
прикованному Прометею.

В.Н.Ярхо в статье "Трагический театр
Софокла" пишет:

"...правы сторонники той теории,
которые в судьбе Эдипа видят
присущую познанию трагическую
двусмысленность: проникая в глубины
жизни, оно разрушает ее
непосредственную данность, губит
спокойную простоту наличного бытия"
<47, с.484>

Таким образом, Эдип не столько человек, сколько субъект нового мифа - человек, ставший богом не по названию или рождению, но по своей позиции в ментальном мире, человек, способный разрушить, сокрушить повседневность, вырваться из ее оков даже ценой сокрушения собственной судьбы и собственной индивидуальности.

Где, как не здесь, вспомнить о Дионисе, раздвояющемся на жертву и палача, вечно возрождающегося бога и вечно погибающего смертного! Дионис - прообраз трагических героев Эсхила и

Софокла, точнее, их герои - только маски Диониса. Дионис, разрушающий повседневность уже тем, что он бог, словно проложил путь на третий уровень для тех людей, кто осмелился шагнуть вслед за ним. И этот шаг был шагом в цивилизацию и политику, ибо цивилизация есть такое состояние ментального мира, когда третий, игротехноогический уровень, оказывается населенным людьми.

(7)

В самом начале этого шага, обычно, появляется письменность, с помощью которой фиксируется

сегодняшняя концепция игры, процесс полагания новой и сама новая концепция. По структуре ментальных связей, этот, новый этап в развитии ментального мира аналогичен предыдущему, когда предметная деятельность была включена в игровую, введена под купол игровой. Здесь, на новом этапе, осознание возможности игротехнологической деятельности побудило людей оформить свои игротехнологические цели (осуществить полагание новой, иначе устроенной повседневности), а затем осуществить ряд

действий по достижению этой цели, результатом которых было установление классической полисной системы.

Сам процесс генезиса полиса выглядит здесь как процесс полагания новой повседневности. Не слишком трудной представляется и проблема первотолчка: что нарушило устоявшееся равновесие и заставило искать какие-то новые формы, отличные от традиционных (архаических)? Выше мы приводили три условия возникновения и существования традиционной культуры. Из них 1), 2), а поэтому и

3) к VII-VI векам оказались нарушенными полностью:

Феогнид:

"К гибели, к воронам все наше дело
идет! Но пред нами,
Кири, из блаженных богов здесь
невиновен никто:

В бедствия нас из великого счастья
повергли - насилье,
Низкая жадность людей, гордость
надменная их..." < 1, с. 103 >

"Город наш все еще город, о Кири, но
уж люди другие.

Кто ни законов досель, ни правосудья не
знал,

Кто одевал себе тело изношенным
мехом козлиным

И за стеной городской пасся, как дикий
олень,-
Сделался знатным отныне. А люди, что
знатными были,
Низкими стали. Ну кто б все это
вытерпеть мог?" <1, с. 100>

Великая колонизация, реформы
Солона и Клисфена в Афинах, и
Ликурга в Спарте, имели своей
целью - создать стабильную
повседневность, которая, кроме того,
в отличие от прошлой, была бы
управляема людьми - ее создателями.
Великая колонизация просто была
основанием стабильной управляемой
повседневности на новом месте, что,
конечно, несколько облегчало задачу.
Реформы были более сложной

формой того же (по смыслу) действия. Они отличались друг от друга в предмете и игре, но были идентичны на игротехнологическом уровне. Это были игротехнологические (управляющие) воздействия на социальную систему. Действия, довольно сильно растянутые во времени. Их игротехнологической рефлексией стала греческая философия, а результатом стал тот расцвет греческих полисов, которому мы обязаны победой греков в войне с персами.

Это была не просто война одного большого государства против

объединенных союзом полисов, это была война двух социальных систем, война, протекающая на всех трех уровнях: предметном, игровом и игротехнологическом, причем на предметном уровне она выглядела как сражение больших вооруженных масс людей, на игровом это было противостояние ценностей, предметных технологий, играбельности (здесь она являлась как способность избрать более выгодную тактику, переиграть противника), пассионарности, сплоченности, а на игротехнологическом - как война способов самоуправления двух

социальных систем. "История" Геродота написана как история игры, в которой, как в зеркале отразились стили игры других народов (персы, египтяне, скифы, геты...), а также греческий и персидский способы самоуправления социальных систем. На игровом уровне греко-персидские войны предстают как противостояние варварам, пафос этой идеи пронизывает VI и VII книги, в VII книге особенно заметны отражения двух способов самоуправления:

Артабан говорит, что Мардоний сам не знает "на какой народ побуждал царя идти войной." <10> Ксеркс

сначала воспринял его слова с негодованием, но "Размышляя всю ночь, царь пришел к выводу, что вовсе и неразумно ему идти войной на Элладу" <12>, но в это время к нему является призрак, который приказывает ему исполнить принятое днем решение. Однако, Ксеркс не послушался, и на следующую ночь призрак явился снова. Потом он являлся Артабану, который в результате изменил свою позицию. Геродот пишет, что все персидские вельможи были против этой войны. Этот эпизод, как бы ни был он наивен, позволяет понять, каким образом персидский

игротехнологический уровень отразился в греческом сознании. Судьба страны зависит от произвола одного человека, которым управляет неумолимая судьба. При этом вся страна может предчувствовать беду, но никто не может сойти с той дороги, на которую вступил царь. Совершенно иначе описан греческий способ:

"Фемистокл убедил афинян отказаться от дележа {доходов с Лаврийских рудников - А.Ш.} и на эти деньги построить 200 боевых кораблей, именно для войны с Эгиной. Эта-то вспыхнувшая тогда война с Эгиной и спасла Элладу, заставив Афины превратиться в морскую державу. Хотя

корабли и не нашли применения против эгинцев, ... но теперь онигодились Эллада."

"Теперь все эллины, избравшие "лучшую долю" в общеэллинском деле, собрались в одном месте. Там они держали совет и заключили союз под клятвой, прежде всего решив прекратить вражду и междоусобные войны."<3, VII, 145>

Слово "убедил", встречающееся довольно часто, говорит о многом с точки зрения способов самоуправления. Эллины вместе выбирают дорогу, и потому Эллада не может идти по пути одного человека, не может разделить его

судьбу. Та же концепция прослеживается у Эсхила ("Персы").

Весь стиль геродотовского труда говорит о его упоении игрой.

Видимо, в его родном Галикарнассе, да и в тех странах, которые он посетил, жизнь была отнюдь не такой бурной, как в послевоенных Афинах, где создавался его труд.

* * *

Несколько замечаний, поясняющих логику изложения.

Возможно, читатель уже потерял нить наших рассуждений. Здесь самое время напомнить ее, попутно

набросав схему ментального взаимодействия уровней. В общем, то, что будет изложено здесь, - только адаптация статьи А.С. Шанцера и К.А. Косоглазенко к историческим исследованиям <см. Приложение>, и здесь будет сделана первая предварительная попытка упаковать использованный на предыдущих страницах инструментарий.

Итак, мы зафиксировали три типа деятельности (предметная, игровая, игротехнологическая), каждая из которых (по определению (3)) имеет одну и ту же структуру. Однако, точки, дискретно характеризующие

деятельность: - анализ (=рефлексия)
- постановка цели (=мотивация) -
действие - могут служить как
характеристиками процесса, так и
характеристиками состояния
субъектов, осуществляющих
деятельность.

(8)

*При этом в качестве
процессуальных характеристик
они, очевидно, утрачивают
дискретность и каждая из них, в
свою очередь, раскрывается как
изоморфна последовательность
тех же самых процессуальных
характеристик (принцип*

фрактальности), и этот процесс может быть бесконечным, а в качестве характеристик состояния они, напротив, дискретны на каждом из выбранных для рассмотрения фрактальных этажей.

Целеполагание (M) - действие (D) - рефлексия (R), - это схема весьма обобщенная. На самом деле каждая стадия деятельности может быть рассмотрена как бы под увеличительным стеклом, и тогда станет очевидно, что целеполагание, рассмотренное как процесс, представляет собою:

- 1) стремление структурировать цель (мотивация на мотивацию, mM),
- 2) структурирование цели (действие по целеполаганию, dM) и
- 3) рефлекссию целеполагания (проверку того, соответствует ли поставленная цель тому, чего хотелось изначально, rM).

Каждая из этих трех "вновь открытых" точек тоже может быть раскрыта как процесс: например, вторая предстает как следующая тройка точек:

- 1) мотивация на действие по целеполаганию (mdM),
- 2) делание действия по целеполаганию (ddM),
- 3) рефлексия действия по целеполаганию (rdM).

Таким образом, процесс этот на самом деле бесконечен, и количество фрактальных этажей (мы здесь построили три, считая исходный) может быть сколь угодно большим. Строить их нужно столько, сколько это необходимо для анализа ситуации. Но вернемся на исходный фрактальный этаж и рассмотрим под увеличительным стеклом точку

"действие". На втором этаже она предстает как

- 1) мотивация на действие (проект, mD),
- 2) делание действия (dD),
- 3) рефлексия действия (rD).

А точка рефлексии первого этажа на втором выглядит как

- 1) мотивация на рефлексия (mR),
- 2) делание рефлексии (dR),
- 3) рефлексия рефлексии (rR).

Теперь надо сказать о том, как эти процессуальные характеристики могут служить характеристиками

состояния субъектов деятельности. Человек может сколь угодно долго оставаться на втором, третьем и, вообще, n -ном фрактальных этажах, не поднимаясь на первый или $(n-1)$ -й. Если он заикликивается на одной из последовательности точек, обозначенных выше как 1), 2) и 3), то характеристикой его состояния будет та дискретная точка $(n-1)$ -го уровня, в которой он живет как в процессе.

(9)

Мы представляли три типа деятельности как три уровня, находящиеся друг над другом. Теперь необходимо уточнить это

представление, сказав, что эти три уровня представляют собой изоморфные друг другу структуры деятельности, представляющие собою цикл дискретных точек, каждая из которых может быть раскрыта как процесс и представлена в виде последовательности фрактальных этажей, при этом смысл каждой точки определяется тем, на каком уровне и на каком фрактальном этаже она выделена.

(10)

Специфику исторического процесса создает то обстоятельство, что

все три уровня по-разному населены, как по-разному населены и различные точки каждого уровня на каждом фрактальном этаже в каждый момент времени.

(11)

Говоря о Геродоте, что он упивается игрой, мы имели ввиду, что его состояние - это точка действия на первом фрактальном этаже второго (игрового) уровня, а процессуально, в момент написания своей истории, он опускался еще ниже и находился на третьем фрактальном этаже, а характеристикой его состояния

*была в этот момент точка
рефлексии действия второго
этажа.*

Античные трагики, очевидно, в момент написания и постановки своих трагедий находились где-то в точке действия третьего (= игротехнологического = управленческого) уровня. Они проектировали и осуществляли управленческое действие. При этом Эсхил и Софокл делали это, изображая своих героев там же, где находились сами, а Еврипид уже, сохранял свою позицию в точке действия третьего уровня, оставлял своих героев в игровой реальности,

что и создало ему репутацию первого трагика, изобразившего обычных людей, а не титанов. <см., напр., 16>

В дальнейшем изложении мы будем пользоваться оформленным здесь инструментом, что значительно упростит нашу задачу. Обозначения точек, введенные выше в скобках, также будут использоваться, но с указанием номера уровня, например: rD-3 - это точка рефлексии действия второго этажа точки D третьего уровня.

Глава 3

ФИЛОСОФИЯ. СУЩНОСТЬ ЭТИКИ. ЕВРИПИД

Философия до Сократа представляет собою проявление в ментальном мире тех людей, кто достиг точки R первого этажа второго уровня и раскрыл ее для себя как процесс. Здесь, собственно говоря, зарождаются естественные науки, объясняющие устройство мира. Если раньше (в период архаики) оказавшиеся в этой точке создавали мифы и эпические поэмы, то теперь пришедшие сюда начинают создавать новые концепции возникновения и существования объектного мира. Эти

концепции зачастую строятся на материале мифов, но всегда с помощью логики, созданной повседневностью. Это происходит потому, что рефлексия R-2 так или иначе является рефлексией игрового действия, а поскольку игровая и предметная деятельности всегда слиты для человека в повседневную деятельность, логика осмысления мира естественным образом лепится повседневностью.

*"Он лепит из опыта лепет,
И опыт из лепета пьет"*

О. Мандельштам

В свете сказанного представляется весьма малополезным занятием разделение интеллектуального продукта, появившегося в точке R-2, на науку, философию и остатки мифологии. Там все находится в первоначальной слитности: игровое действие многолико, а люди, оказавшиеся в состоянии рефлексировать его, ищут в этой многоликости нечто единое, поэтому в содержании этого рефлексивного процесса невозможно указать: вот отсюда пошла физика, а отсюда логика: все мешается со всем, все разное происходит от единого.

До нас дошли изречения семи мудрецов (Клеобула, Солона, Хилона, Фалеса, Питтака, Бианта и Периандра), представляющие собой своеобразные упаковки логики повседневности. Они касаются поведения человека и, видимо, их авторы были уверены в том, что следование их советам обеспечит адекватное тогдашней повседневности поведение. Приведу только некоторые из них:

"1. **КЛЕОБУЛ** , сын Эвагра из Линда, изрек:

1. Мера лучше всего.

- 2. Отца надо уважать.
- 3. Будь здоров и телом и душой.
- 4. Будь любослух, а не многослов.
- ...9. Сograжданам советуй
наилучшее.
- ...12. Детей воспитывай.
- 13. Удаче молись.
- 14. Ссоры замиряй.
- ...19. Насмешкам остряка не
смейся, не то будешь ненавистен
тем, на кого они направлены.

2. СОЛОН ...

- 12. Сograжданам советуй не самое
приятное, а самое полезное.
- 13. Не будь дерзким.
- 14. Не якшайся с дурными.

15. Почитай богов.
16. Уважай друзей.
17. Чего <не> видел, того не говори.
18. Знаешь - так молчи.
19. К своим будь кроток.
20. О тайном догадывайся по явному.

3. ХИЛОН ...

1. Знай себя.
4. Не хули ближних, а не то услышишь такое, от чего огорчишься.
5. На обеды друзей ходи медленно, на беды - быстро.
6. Свадьбу устраивай дешевую.

7. Покойного величай.
8. Старшего уважай.
9. К тому, кто суется в чужие дела,
питай ненависть...

4. ФАЛЕС ...

1. Где порука, там беда.
- ...7. Не перенимай от отца
дурного.
- ...14. Учи и учись лучшему.
- ...18. Блюдай меру.
19. Не верь всем подряд.
20. Находясь у власти, управляй
самим собой. ..."

<12, с.92-93>

Это можно назвать этикой, однако, эта этика, давая хорошие и мудрые советы, ни слова не говорит о том, как им следовать. Иначе говоря, она ретропрожективна, т.е. упаковывает прошлый опыт в систему изречений, следу которым человек будет адекватен прошлой повседневности. "Я был бы более удачлив, если бы в прошлом всегда вел себя так." - как бы говорит каждый из семи. Это прожект поведения, прожект потому что поведения он на самом деле не формирует, уповая на доводы разума. Семь мудрецов, в том, что касается человеческих отношений, занимают позицию экспертов-наблюдателей по

отношению к окружающей их повседневности. Они дают рекомендации, не особенно заботясь о том, чтобы их кто-то воспринял и наполнил собственной жизнью. "Так будет правильно, и это следует из опыта,"- говорят они, не указывая, как вступить на этот правильный путь.

Однако, логика, сформированная повседневностью, служит и для объяснения явлений природы. О том же Фалесе Милетском Ипполит в "Опровержении всех ересей"(I,1) пишет:

"Сообщают, что Фалес Милетский, один из семи мудрецов, первым принялся за философию природы. Он говорил, что начало и конец Вселенной - вода. Ибо все образуется из воды путем ее затвердевания [замерзания], а также испарения. Все плавает по воде, от чего происходят землетрясения, вихри и движения звезд. И все произрастает и течет в ладном согласии с природой предка-родоначальника, от которого все произошло. Богом он считал вот что: "То, у чего нет ни начала, ни конца"". <12, с.109>

Из точки R-2 природа (объекты) видится включенной в некоторую игру: так же, как человек наполнил свою предметную деятельность

игровыми смыслами, так и объекты природы должны, взаимодействуя друг с другом, проявлять в этом взаимодействии какие-то игровые отношения и связи. Во всяком случае, в них (в отношениях и связях) должна усматриваться какая-то единая логика, откуда и вытекает стремление назвать первоначало вещей. Анаксимандр, ученик Фалеса, подходит к поискам первоначала с несколько иных, более абстрактных позиций. Симпликий в комментариях к "Физике"(24,13) пишет: "Анаксимандр... началом и элементом сущих [вещей] полагал бесконечное (to apeiron), первым

введя это имя начала. Этим [началом] он считает не воду и не какой-нибудь другой из так называемых элементов, но некую иную бесконечную природу, из которой рождаются небосводы [миры] и находящиеся в них космосы... Ясно, что подметив взаимопревращение четырех элементов, он не счел ни один достойным того, чтобы принять его за субстрат [остальных], но [признал субстратом] нечто иное, отличное от них.

Возникновение он объясняет не инакованием [= качественным превращением] первоэлемента, но

выделением противоположностей вследствие вечного движения." <12, с. 117>

Гераклит Эфесский, по сообщению Диогена Лаэртия, высказывал следующие воззрения:

"Огонь - первоэлемент, и все вещи - обменный эквивалент огня - возникают из него путем разрежения и сгущения. Впрочем, ясно он не излагает ничего. Все возникает в силу противоположности, и все течет подобно реке.

Вселенная конечна и космос один. Рождается он из огня и снова сгорит дотла через определенные периоды времени, попеременно в течение

совокупной вечности (эон), происходит же это согласно судьбе... Сгущаясь, огонь увлажняется и, сплачиваясь, становится водой; вода, затвердевая, превращается в землю..."<12, с. 177>.

Примеры можно множить бесконечно.

Это, разумеется, начало естественных наук, но прежде всего это миф - концепция объектного мира, позволяющая объяснить его. Это в корне отличает воззрения Фалеса, Анаксимандра и Гераклита от воззрений ученых нового времени. Проследим это отличие более подробно. Каждый из указанных философов имел свою концепцию

объектного мира. Эти концепции, будучи в той или иной степени конфликтны друг другу, не могли быть использованы в повседневной деятельности до тех пор, пока не был задан вопрос о средствах построения концепций. В игре, содержащей технологию предметной деятельности, существует возможность полагания новой предметной технологии (изобретение колеса и рычага). Но находясь в игре, невозможно поставить себе целью создать метод исследования объектов и использовать полученную информацию для расширения сферы

повседневной деятельности
(например, изучив электричество и
акустику, изобрести телефон, то есть
изменить повседневность
посредством научного открытия или
изобретения, в корне отличающегося
от того, что есть сегодня). Вопрос
создания метода исследования
объектов всецело принадлежит
третьему уровню, который ученые
стали осваивать только после эпохи
Возрождения (хотя, конечно, нельзя
не признать, что первые шаги в этом
направлении были сделаны
Аристотелем и Архимедом.) Прежде
чем мы рассмотрим роль Сократа в
излагаемом процессе становления

философии, необходимо отметить одну важную деталь. Когда мы анализируем эллинскую социокультуру в целом, для нас точки M,D и R разных уровней раскладываются как роды занятий. То есть, rD-2 и 3 - точки истории, ибо историк всегда занят рефлексией совершившихся действий, и это его состояние, R-2 - точка мифотворчества и философии (до Сократа), D-3 - точка активных управленческих действий (трагики, политики). То есть процесс обживания (заселения) этих точек в ментальном мире важен для всей социо-культуры в целом. Когда мы

говорим об отдельных группах людей - для каждой из них (сколь бы мала она ни была) выстраивается как бы своя система трех плоскостей (уровней), но на самом деле эта система плоскостей, простроенная для одной группы, вписывается в общую социо-культурную систему в качестве более низких фрактальных этажей соответствующих каждой группе точек. То есть философия из точки R-2 может переместиться только в точку R-3, но никогда не будет в точках M-3 и D-3. Но для философов это не будет скачок из одной точки второго уровня в соответствующую точку третьего, для

них этот скачок представляет собой строго нормативный процесс, проходящий на втором фрактальном этаже: $mR-2 - dR-2 - rR-2 \implies mR-3 - dR-3 - rR-3$. То есть для них это переход из одной плоскости в другую, а не скачок из точки в точку.

Ко времени, когда Сократ стал философом, концепций объектного мира и систем ретропрожективной этики скопилось столько, что популярной стала мысль об отсутствии истины как таковой (Горгий из Леонтин) или (что то же самое) мысль о том, что истина - все. Последняя точка зрения принадлежит Протагору, по которому

"Человек - мера всех вещей, существующих - что они существуют, не существующих - что они не существуют." <Цит. по 17, с.118>, из чего понятно, что у каждого своя истина. Софисты бродили по стране и, на потеху публике, доказывали любое утверждение. Они не придерживались никакой концепции возникновения и существования объектного мира, находя слабые и сильные стороны в любой концепции, находясь, таким образом, в позиции оценивающих (перетекающих из $rR-2$ в $mR-3$) то, что было сделано находящимися в $R-2$. Позиция софистов в ментальном

мире весьма интересна в силу своей переходности: они уже не могут верить ни одной философской концепции, но они еще не могут представить себе философию в ее сократовско-платоновском понимании. Сократ произвел такое огромное впечатление на современников не содержанием своего учения (оно укладывалось в один афоризм), а тем, что утвердил философию на третьем уровне и населил собой и своими учениками (имеются ввиду Платон и мегарцы) точку R-3, достроив тем самым игротехнологический уровень.

Вопросы, занимавшие Сократа, относились, главным образом, к этике, которую он впервые понял как совокупность способов рационального конструирования поведения. Раскроем это утверждение. Сократ задавал собеседнику вопросы, работая с содержанием, предложенным собеседником. Сократ, иными словами, честно работал зеркалом, не стараясь навязать что-то свое (ведь он "ничего не знал"), а стараясь ввести собеседника в состояние ауторефлексии (анализа собственной позиции по тому или иному вопросу). Если такого эффекта

достичь удавалось, собеседник Сократа, уяснив изъязы своей позиции, уходил от него совершенно новым человеком, точно знающим, чего он хочет и как будет этого добиваться. Сократ был зеркалом, оводом, пристающим к согражданам, старающимся разбудить их от сна, заставляющим посмотреть на себя и понять смысл своих действий.

Сократ не записывал своего учения, поскольку в предыдущих фразах оно сформулировано полностью - от начала и до конца. А овладеть методом сократических бесед можно было только на опыте; опыт же, как

мы показали в первой главе, нельзя передать вербально.

Так или иначе, Сократ оказался на игротехнологическом уровне (управленческом по отношению к игре). Он оказался там наряду с теми, кто находился в точке D-3 (т.е. властьпредержащими, трагиками и всеми, кто как-то пытался воздействовать на игровую реальность. Его казнь - всего лишь закономерный результат конфликта между управляющими с разных точек (соответственно, разными средствами). Кроме того, точка R-3 процессуально представляет собой рефлексию действий тех, кто

находится в точке D-3. Таким образом, Сократ оказался в позиции анализирующего и оценивающего, а значит, подрывающего авторитет власти.

В "Апологии Сократа" читаем (после того, как Дельфийский оракул назвал Сократа самым мудрым, чем поверг его в недоумение): "Долго я недоумевал, что такое он {оракул - А.Ш.} хочет сказать; потом, собравшись с силами, прибег к такому решению вопроса: пошел я к одному из тех людей, которые слывут мудрыми, думая, что тут-то я скорее всего опровергну прорицание, объявив оракулу, что вот этот, мол,

мудрее меня, а ты назвал меня самым мудрым. Ну и когда я присмотрелся к этому человеку - называть его по имени нет никакой надобности, скажу только, что человек, глядя на которого я увидал то, что увидал, был одним из государственных людей, о мужи афиняне, - так вот, когда я к нему присмотрелся (да побеседовал с ним), то мне показалось, что этот муж только кажется мудрым и многим другим, и особенно самому себе, а чтобы в самом деле он был мудрым, этого нет; и я старался доказать ему, что он только считает себя мудрым, а на самом деле не мудр. От этого и сам он, и многие из

присутствовавших возненавидели меня... Оттуда я пошел к другому, из тех, которые кажутся мудрее, чем тот, и увидел то же самое; и с тех пор возненавидели меня и сам он, и многие другие. Ну и после этого стал я уже ходить по порядку... И, клянусь собакой, мужи афиняне, уж вам-то я должен говорить правду, что я поистине испытал нечто в таком роде: те, что пользуются самою большою славой, показались мне, когда я исследовал дело по указанию бога, чуть ли не самыми бедными разумом, а другие, те, что считаются похуже - более им одаренными... После государственных людей ходил

я к поэтам, и к трагическим, и к
дифирамбическим, и ко всем
прочим, чтобы на месте уличить себя
в том, что невежественнее, чем они...
и относительно поэтов вот что я
узнал в короткое время: не
мудростью могут они творить то, что
творят, а какою-то прирожденною
способностью... я заметил, что
вследствие своего поэтического
дарования они считали себя
мудрейшими из людей и в остальных
отношениях, чего на деле не было."

<8, Апология, 21b-e, 22 a-c> Ходил
Сократ и к ремесленникам <8,
Апология, 22, d, e>, но нашел, что они
грешат тем же грехом, что и поэты.

Таким образом, Сократ обошел все три точки рефлексии (R-1, R-2, R-3, дифирамбических поэтов я отношу к R-2), все три "свои" плоскости, и нигде не встретил тех, кто мог бы так же свободно, как он, перемещаться по вертикали. Здесь необходимо упомянуть вещь, в общем, очевидную, но еще не сказанную: освоив третий уровень, человек легко может подниматься туда в любое время, и так же легко переходить на более нижние уровни. Другое дело, что для человека, принадлежащего всецело повседневности, вход наверх "закрыт". Здесь дело только в умении удержать соответствующий

смысловой пласт. То, что мы сказали выше о родах деятельности верно в общем, глобальном масштабе, то есть нельзя сказать, что некий человек ремесленник, поэтому он никогда не будет последователем Сократа. Здесь необходимо подойти к делу аспектно: если он ремесленник, то ему для этой работы не нужен третий уровень. Если же он после сытного обеда в кругу близких друзей склонен предаваться философии, то он уже не ремесленник, а философ. Никто не обязан ощущать себя кем-то раз и навсегда: человек становится тем, кем себя считает - все зависит от самоопределения в данный момент

времени.

Инструмент, позволяющий нам расчленять реальность на смысловые пласты и выбирать сущностно важные детали, как всякий тонкий инструмент, требует определенных условий для эффективной работы. Этих условий два:

1. Нельзя путать друг с другом фрактальные этажи.
2. Рассмотрение реальности должно производиться в строго определенном аспекте.

В данной работе в качестве аспекта рассмотрения избрано заселение

эллинской социокультурой
стандартной структуры ментального
мира.

Необходимость выхода философии на
третий уровень к концу пятого века
подтверждается еще и тем, что в
точке R-2 появляется все больше
людей. То есть все большее число
людей в некоторые моменты жизни
начинают чувствовать себя
философами, не делая это занятие
своей профессией. Эту тенденцию
отражают, например, трагедии
Еврипида (480-406 гг. до н.э.). В
отличие от Эсхила и Софокла,
которые, оставляя зрителей
участниками некоторого

социокультурно значимого игрового действия в точке D-2, демонстрировали им героев, занимающих точку D-3 (богов для тех, кто был в D-2), Еврипид перемещал зрителей (это тоже можно рассматривать как род деятельности) в точку R-2, заставляя их, тем самым, во время представления чувствовать себя философами (в досократовском смысле этого слова). Делал он это с помощью весьма простого и эффективного приема: вместо того, чтобы показывать на сцене точку D-3, он показывает точку D-2, заставляя тем самым зрителя перемещаться в

следующую (по логике нормативного процесса) точку. Это точка анализа и оценки происходящего на сцене - точка R-2. Зритель привык сопереживать героям и со-участвовать в действии, анализировать происходящее было слишком непривычно и тяжело. Этим и объясняется прижизненная непопулярность Еврипида. Кроме того, в пятом веке точка D-3 была все еще загадочной для большинства зрителей и влекла к себе своей "божественностью". Еврипид, может быть сам того не осознавая, осуществлял своими трагедиями своеобразное "подталкивание"

зрителя по нормативному циклу, помогал освоить следующую точку процесса, приближая тем самым конец сегодняшней повседневности, ибо если социо-культура прошла последовательно точки M,D и R игрового уровня, ей уже некуда двигаться; тогда наступает эпоха апокалиптических предчувствий и медленное угасание повседневности, а вместе с нею и всего, что было настроено на более высоких уровнях. (Классический случай этого состояния - последние века Рима, когда как бы подводились итоги существования Римской социокультуры.)

Чтобы читатель мог сравнить наш инструмент исследования с другим, приведу слова И.М.Тронского о Еврипиде: "Идейное содержание и драматургические новшества трагедий Эврипида встречали резкое осуждение у консервативной части афинского общества и служили предметом постоянных насмешек комедии V века. Свыше двадцати раз он выступал со своими произведениями на трагических состязаниях, но афинское жюри за все это время присудило ему лишь пять первых призов {Консерваторы проклятые! - А.Ш.}, последний раз уже посмертно. Зато впоследствии, в

период разложения полиса и в эллинистическую эпоху, Еврипид стал любимым трагическим поэтом греков."<41 ,с. 137>

Рассмотрим, например, одну из самых популярных трагедий Еврипида "Ипполит". Сюжет ее, кратко говоря, в следующем: Федра, жена Фесея, влюбляется в его внебрачного сына Ипполита, рожденного им от Амазонки.

Ф е д р а

О горе мне... Когда б мои слова
Ты, женщина, сама сказать могла бы.

К о р м и л и ц а

Я ж не пророк, чтоб чудом их узнать.

Ф е д р а

Ты знаешь ли, что это значит - "любит"?

Кормилица

Да, слаще нет, дитя, и нет больней...

Федра

Последнее - вот мой удел, родная.

Кормилица

Что слышу я? Ты любишь? Но кого же?

Федра

Не все ль равно... Но сын он Амазонки.

Кормилица

Как... Ипполит?

Федра

Он назван, но не мною."

<1,Ипполит, 382-391>

Кормилица

...разве же судьбы - да и какой

Еще судьбы! - течение ты осилишь...

Ты женщина, и, если ты могла

Быть честною не реже, чем нечестной,

Считай себя счастливой. Черных дум
Останови течение! Это людям
Доступнее... Стремиться ж одолеть
Богов, дитя,- поверь мне, только
гордость.

Любить тебе велела Афродита.

Ты будь смелее - и любви отдайся.

<1, Ипполит, 539-548>

Кормилица, без согласия Федры,
рассказывает обо всем Ипполиту, в
ответ тот произносит блестящий
монолог "О Зевс! Зачем ты женщин
создавал?..", в котором восклицает:

"...Отца

Священное она дерзнула ложе

Мне, сыну, предлагать..."

<1, Ипполит, 728-730>

Федра, дабы спасти свою честь, решается оклеветать Ипполита и пишет письмо, после чего кончает с собой. Фесей, прочтя письмо, зажатое в ее мертвой руке, и поняв из него, что Ипполит посягал на ложе его жены, вершит месть над собственным, ни в чем неповинным сыном. Таков, в общем, сюжет трагедии.

Сама трагедия совершенна по композиции и динамике, она буквально насыщена действием, в ней множество прекрасных сцен и монологов, но самое главное в том, что любой из наших современников,

прочитав или увидев ее на сцене, неизбежно окажется в точке R-2.

Итак, с появлением Сократа этика стала исполнять функцию рефлексии полисной жизни (того, что происходило в D-3). Этика стала способом рационального конструирования поведения, а философия смогла обрести новый облик - она стала заниматься анализом этических категорий.

Глава 4

ПЛАТОН И АРИСТОТЕЛЬ. РОЛЬ АЛЕКСАНДРА

Процессы четвертого века, которые принято называть кризисом полиса, в наших терминах описываются так.

Вся социо-культура, постепенно перетекая в R-2, оказалась перед выбором: угаснуть или положить новую повседневность. Выбор для греков был, вроде бы, очевиден - слишком велик был энергетический резерв, данный им от природы.

Поэтому некоторые индивиды оказались в точке M-3, которая пустовала со времен Великой колонизации. Однако, теперь была населена и точка R-3, а следовательно, как и все граждане, оказавшись перед вопросом выбора

той повседневности, которая бы устроила всех, философы стали создавать проекты не просто новой повседневности (это удел ораторов), а сделали попытку построить новый игротехнологический уровень и отыскать способ перехода и конструирования новой повседневности. Понятно, что сделать это было нельзя, оставаясь на третьем уровне.

Первооткрывателем четвертого, методологического уровня в структуре ментального мира стал Платон.

О том, что представляет собою этот уровень, мы скажем при анализе

"Государства" и "Законов". Сейчас необходимо рассмотреть ту часть платоновского творчества, которая относится к точке R-3, являясь, таким образом, продолжением ментального пути Сократа. Один из самых ранних диалогов "Ион" позволяет еще раз отследить сформулированный нами выше метод сократических бесед и буквально показать, из какой точки задает вопросы Сократ, и где находится его собеседник рапсод Ион. Диалог ставит мета-вопросы по отношению к игре. Напомню содержание диалога.

Ион утверждает, что он лучший толкователь Гомера. Сократ заинтересовывается, говоря нашими терминами, из какой точки ментального мира Ион толкует Гомера. Что ты делаешь, когда толкуешь Гомера? - спрашивает Сократ. Нить рассуждений Сократа такова: искусство - это любая деятельность, доведенная до совершенства, следовательно, искусство рапсода тоже некоторая деятельность, доведенная до совершенства. Так в чем же содержание этой деятельности? "...из того, что рассказывает Гомер, о чем ты хорошо говоришь? Ведь не обо

всем же, конечно.

И о н. Будь уверен, Сократ, что обо всем без исключения.

С о к р а т.

Но ведь не о том же, чего тебе случится не знать, хотя Гомер об этом и упоминает? И о н. О чем же это Гомер говорит, а я не знаю?"<8, "Ион",536 d, e>

Сократ вспоминает несколько цитат из Гомера, где Гомер предстает сведующим в искусстве возничего, врачевателя, рыболова, прорицателя и говорит, что поскольку искусство рапсода отличается от всех перечисленных, то с помощью него

нельзя хорошо знать, что говорится или делается согласно другим искусствам. Затем Сократ просит: "Ну-ка, теперь и ты, подобно тому, как тебе выбрал из "Одиссеи" и "Илиады" то, что относится к прорицателю, к врачу и к рыболову, выбери мне - ты же опытнее в Гомере,- что относится к рапсоду и к его искусству, что должен рассматривать и о чем должен судить рапсод предпочтительно перед всеми людьми.

И о н.

Я утверждаю, Сократ, что решительно обо всем.

Сократ.

Нет, не это ты утверждал, Ион, неужто ты так забывчив? А не следовало бы рапсоду быть забывчивым."

Ион оказывается в тупике и не находит выхода. Рассмотрим, что произошло. Сократ пытался "вытащить" Иона в метапозицию по отношению к собственной деятельности. "В чем смысл твоей деятельности? Какими средствами ты добиваешься воздействия на слушателей? На основании чего толкуешь Гомера?" - вроде бы такие неявные, но присутствующие в диалоге вопросы задавал Сократ собеседнику.

Ион находится в точке R-2. Он толкует и исполняет Гомера, который находился в этой точке несколькими столетиями раньше. Гомер рефлексировал игровую деятельность и упаковывал ее в те формы, которые были наработаны в точке R-2 в течение тысячелетий (мифологические сюжеты и образы). Ион, выплескивая все это на слушателей, находящихся в D-2, как бы мифологически обосновывает их повседневность. Но ни сам он, ни его слушатели, не в состоянии описать смысл того, что происходит в игре. Это характерно для всех традиционных культур: они молчат о

себе,- речь для них еще не является самостоятельной ценностью, она всегда связана с предметной или игровой практикой, но еще не объясняет, почему деятельность строится именно так, ибо повседневность воспринимается представителями традиционной культуры некритически.

Традиционная культура - часть любой культуры, ибо всегда есть люди, живущие только повседневностью.

Сократ, попытавшись поднять Иона в точку R-3 и заставить его критически воспринять собственную деятельность, скоро убедился в

тщетности таких попыток и просто предложил собеседнику руку помощи, предложив на выбор прослыть "неправедным" или "божественным". Конечно, Ион выбрал второе.

В "Протагоре" использована та же нить рассуждений, только теперь предметом рассмотрения становится искусство государственного управления. Собственно говоря, это вопрос о средствах управления игрой и о способах передачи этих средств. Решения этих проблем в диалоге нет, зато проблема поставлена весьма четко: если то, что должен делать правитель, можно оформить в виде

знания, то как это сделать? Если это не знание, тогда этому, вроде бы, нельзя научить. Но тогда что же это? Этот вопрос не имеет общепризнанного решения до сих пор, однако, для нас очевидно, что в качестве средства управления игрой необходимо использовать воздействие типа еврипидовского, когда объект управления просто переводится в следующую точку нормативного цикла. Технология применения этих средств разработана достаточно полно с помощью того же инструмента, который используется в настоящем

исследовании, и успешно применяется <см. 26>.

Платон во всех своих сочинениях, кроме "Государства" (со второй книги) и "Законов" выступает анализирующим все три освоенных греками уровня (то есть греческую цивилизацию). "Платона я отношу к "философам цивилизации", хотя термин "цивилизация" куда более поздний. Но если можно спорить о правомерности его применения к философии Платона, то вряд ли возможно отрицать, что цивилизационные феномены, раньше рассмотренные в данной книге, глубоко и основательно

исследовались именно Платоном. И он, как никто другой из греков, сознательно осмысливал и подвергал критике ту целостность, которую мы сегодня называем греческой цивилизацией."<33, с.207>

Но кроме того, что Платон подверг анализу и оценке греческую цивилизацию, он дал человечеству первый образец философской системы, построенной из состояния R-3. Платон как личность, таким образом, представляет собою весьма сложно организованное единство несводимых друг к другу начал: организационно-деятельностного и философского (знание ради

деятельности и знание ради знания, как позднее скажет Аристотель). Поэтому кажется неверным, когда говорят, что в "Законах" Платон предлагает совершенно новую философскую систему. < 30, с.197> Это не философия, это проявление оргдеятельностного начала философа, того же, что побуждало его ездить в Сиракузы <32; 38>, того начала, которое практически отсутствовало у его учителя, мнящего изменить людей, введя их в состояние R-3.

Его философская система качественно отличается от досократических прежде всего тем,

что главное действующее лицо в ней
- человек, его душа, его ум.

Философия Платона - это
приближение к Истине, Красоте и
Благу, таящимся от человеческих
взоров в занебесной области.
Вспомним "Федр":

"Занебесную область не воспел никто из
здешних поэтов, да никогда и не
воспоет по достоинству. Она же вот
какова (ведь надо наконец осмелиться
сказать истину, особенно когда
говоришь об истине): эту область
занимает бесцветная, без очертаний,
неосязаемая сущность, подлинно
существующая, зримая лишь кормчему
души - уму; на нее-то и направлен
истинный род знания." (247 с)

Интересно, что то, что провозглашается Платоном в качестве Истины и Блага, можно назвать системной организацией деятельности, то есть те результаты, которые получаются в точке R-4 и в дальнейшем могут быть использованы в качестве инструмента воздействия на социальную систему. В качестве занебесной области Платону наиболее четко представляется оргдеятельностный идеал. Недаром правители-философы в "Государстве" "считывают" всю необходимую информацию непосредственно из мира идей,

прямо с неба, и потому могут должным образом воспитывать все сословия.

Теперь мы вплотную подошли к определению того, что такое четвертый, методологический уровень ментального мира. Он значительно отличается от нижних уровней тем, что в него могут вступить только прошедшие точку R-3, при этом они неизбежно попадут в точку M-4 (на один из ее фрактальных этажей).

На этом уровне создаются абстрактные технологемы, которые затем могут найти конкретное

применение на 3 и 2 уровнях. Здесь, если уровень населен, создаются те изначальные (мифологические) установки, которые затем как-то внедряются в социальную систему и более нижними уровнями воспринимаются уже как априорные. При этом оказаться на четвертом уровне можно, разрабатывать любой вопрос, связанный с организацией той или иной деятельности - организацией в смысле того, как организована та или иная деятельность с точки зрения структуры, динамики и управления ею. Четвертый уровень чисто оргдеятельностный. В нем знание

превращается в способ действия, который в свою очередь становится новым знанием, с помощью которого можно положить новый способ. На четвертом уровне синтезируются инструменты исследования и управления, которые затем применяются на нижних уровнях.

Например, исследуя вопрос, что представляет собою управление людьми или вопрос о том, что такое логическое мышление (Вы уже вспомнили "Аналитики"?), при достаточной гибкости и свободе ума ("сущность истины есть свобода" - М. Хайдеггер <44, с. 16>), можно оказаться на методологическом

уровне и обрести там ту истину, которую способен вместить ум пришедшего. Говоря в общем, туда ведут все мета-вопросы типа "Как мысляю?", "Как, какими средствами я делаю что-либо?". Это уровень, где "что?" и "как?" сливаются в единый инструмент познания и преобразования мира.

Чтобы не ходить далеко за примером, настоящая работа, адаптируя инструмент, созданный авторами метода, к историческим исследованиям, пишется именно с методологической плоскости, при этом предметным уровнем для автора являются сведения об

эллинской социокультуре,
игротехнологическим - способ
организации изученного материала и
синтез способа сообщения, игровым
- собственно текст работы. Таким
образом, хотя работа пишется с
четвертого и отчасти третьего
уровней с использованием
информации первого, Вы, читатель,
вроде бы, имеете возможность
вербально воспринять только второй.
Сейчас скажу достаточно
интересную и загадочную вещь:
воспринимая второй уровень
вербально, Вы поневоле,
невербально, воспринимаете третий
и четвертый. У меня нет

доказательств, но если Вы до сих пор были внимательны, в себе Вы можете их найти. Работа сконструирована так, что невыраженное вербально know how усваивается читателем. (Полезно вспомнить о теоремах Геделя о неполноте и непротиворечивости формальных систем, из которых строго следует невозможность полной формализации (= полного непротиворечивого вербального выражения) знания.)

Итак, Платон вступил туда, где пребывали вытесненные с третьего уровня боги и, оказавшись в точке М-4, создал прожект идеального

государства. Вопрос о средствах его внедрения в социальную систему вообще не ставится Платоном, он должен решиться как бы сам собою: если замысел государства будет соответствовать идее государства, найдутся люди, которые пожелают его осуществить. Сам диалог весьма характерен для четвертого уровня, где знание умопостигаемой идеи выступает как инструмент воздействия на социальную систему. Диалог изображает идеальную, наилучшую из возможных игротехнологическую плоскость. Это становится целью Платона, которую он попытался осуществить,

совершив путешествие на Сицилию. Путешествие не было методологическим действием, к Дионисию Младшему приехал философ (R-3), который понял как наилучшим образом устроить государство и захотел рассказать ему об этом. Дионисий, однако, не выказывает особого энтузиазма.

Платон решил, что его утопия слишком далека от жизни, а потому и не производит впечатление хорошо продуманной. "Надо написать другой, более реализуемый, более доступный человеческому пониманию прожект," - решает Платон, и в этот миг погибает как

методолог (человек, способный передвигаться по нормативному циклу на методологическом уровне): он заиклиивается в точке М-4.

Итогом этого, по всей видимости, многолетнего заиклиивания стал огромный диалог "Законы". В нем Платон признает свой идеал государства достоянием только "богов и сынов богов"<7,3, Законы, V 739 d,e>. Теперь ему хочется создать более продуманный и более реализуемый оптимум, не стремясь уже к тому, чтобы была воплощена занебесная иде государства. Однако, в качестве средства проведения в жизнь своих "Законов" он по-

прежнему видит тирана: "Наилучшее государство может возникнуть из тирании благодаря выдающемуся законодателю и благопристойному тирану" <> 710 d>

"Законы" дотошно регламентируют все три уровня деятельности. Они являются своего рода памятником бессилия великого мыслителя перед проблемой синтеза средств управления цивилизацией. В этой сфере античности, в лице Аристотеля, удалось продвинуться только до точки mD-4. Однако, методологическая площадка была все же освоена античными мыслителями полностью. Первым, кто продвинулся в точку D-4, а затем, и в точку R-4, почти полностью вытеснив богов из четвертого уровня, был Аристотель Стагирит. Богу в его системе отводится

роль первотолчка, который помыслил мир, тем самым сотворив его, и послужил первопричиной в цепочке причин и следствий. <17, с. 196-224>

В точке D-4 Аристотель строил логику как методологию мышления и исследования, а в точке R-4 упаковывал и осознавал ее как инструмент, который затем стал применять к изучению природы и общества. Естественно, нельзя сказать, что все это делалось именно в такой последовательности. Не надо забывать, что человеку, освоившему верхний уровень, доступны все нижние, поэтому есть возможность перемещаться из точки в точку, с

одной смысловой плоскости на другую. Аристотель обязательно проходил все точки методологического уровня, совершенствуя свой метод в процессе исследования, проводимого в точках R-2 (из которой строились частные науки) или R-3 (из которой изучалось общество, строилась этика и философская система). Мы не станем вдаваться в подробный анализ учения Стагирита, скажем только о проблеме средств управления цивилизацией.

Мы считаем, что Аристотелю своей "Политикой" <2, 4> удалось продвинуть ее в точку mD-4, то есть

встать на путь разработки реальной технологии управления населяющими D-3 с целью приведения государства в идеальное состояние. Если Платон просто показывает как оно было бы хорошо, если бы..., то Аристотель дает конкретные и весьма ценные рекомендации: установить оптимальную форму собственности, признать, что управление государством такая же профессия, как и все остальные, поэтому "очевидно, было бы лучше, если бы правили, насколько это возможно, одни и те же люди." <2,6> Методом Аристотеля по-прежнему является

его логика, которую он пытается теперь применить для решения проблемы, не решенной его учителем.

Верный своему методу, Аристотель в "Политике" сперва анализирует различные формы государственного устройства (карфагенский, лакедемонский, критский и пр.), затем, в третьей книге, дает знаменитую классификацию государств:

"Отклонения от указанных устройств следующие: от царской власти - тирания, от аристократии - олигархия, от политики - демократия." <3,V,4>

"Из трех форм государственного устройства, какие мы признаем правильными, наилучшим, конечно, является тот, в котором правление сосредоточено в руках наилучших. Это будет иметь место в том случае, когда либо кто-нибудь из общей массы, либо целый род, либо вся народная масса будет иметь превосходство в добродетели, когда притом одни будут в состоянии повелевать, другие - подчиняться ради наиболее желательного существования.

В предыдущих рассуждениях было показано, что в наилучшем государстве добродетель мужа и добродетель гражданина должны быть тождественны. Отсюда ясно, что таким же точно образом и при помощи тех же самых средств, которые способствуют развитию дельного

человека, можно было бы сделать таковым и государство, будет ли оно аристократическим или монархическим."

<3, XII, 1>

Аристотель признает основными формами государственного устройства две - олигархию и демократию.

"Те государственные устройства, которые отклоняются более в сторону олигархии, называют аристократическими, а те, которые более склоняются в сторону демократии - политиями." <5, VI, 4>

В первых четырех книгах Аристотель, по сути, только анализирует и оценивает то, что было сделано до него. Новое,

собственно аристотелевское понимание того, что нужно сделать для того, чтобы приблизить государство к идеальному состоянию или хотя бы улучшить сегодняшнее, изложено в 5 - 8 книгах "Политики". Они отличаются от государства и законов прежде всего тем, что в них излагается не только прожект того, каким должно быть идеальное государство, не только представление о желаемом будущем, а и проект действий. Это mD-4 в чистом виде: Аристотелем разработан проект технологии перехода к новой игротехнологической реальности. Но

проект не был опробован, потому технология не была достроена окончательно, а осталась только как первый проект. Аристотель просто бросил свои рекомендации в пустое пространство, надеясь, что кто-нибудь им последует.

Аристотель, бесспорно, подвел итог развитию греческой мысли, освоив ментальный мир до конца и систематизировав с достигнутой вершины, с помощью созданного метода, все достижения греческой цивилизации.

Роль Александра.

Теперь мы вернемся к повседневности, которая, как мы сказали, переживает, говоря в общем, состояние R-2 и заставляет точку M-3 вновь обрести свое бытие и обозначить тот облик повседневности, который наиболее приемлем в качестве цели. Поиски философов в точке M-4, естественно, влияют на тех выдающихся людей, которые населяют точку M-3, но в целом Платон и Аристотель с учениками решают задачи совершенно иного порядка, чем те, что заботят народ. В Афинах идет борьба политических партий (нам известна борьба Исократы и

Демосфена в М-3), и в то же время растет равнодушие к полисной жизни среди граждан (все большее их число оставляет точку D-2 нынешней повседневности). По всей видимости, энергии греков вполне хватило бы на построение еще одной повседневности, однако, на арене явилась Македония - Филипп, потом Александр. По состоянию греческой социокультуры, вроде бы, понятно, почему покорение Греции было для них таким легким делом: общество, пройдя точку D-2, временно, до создания новой повседневности, остается без целей и ценностей, ему становится не за что бороться -

персам в этом смысле повезло гораздо меньше. Александр ускорил процесс полагания новой повседневности, принеся с собою иную, по сравнению с греческой, игротехнологическую плоскость (иные способы управления игрой). Ясно, что без его вмешательства повседневность получилась бы совершенно иная, но столь же ясно, что этот процесс окончился бы далеко не так скоро, как это было сделано с помощью молодого царя. Греция, таким образом, вступила в новую повседневность, которую принято называть эллинизмом.

Что касается иной, новой для греков игротехнологической реальности, она, конечно, была не такой, какую хотел бы иметь Платон и какую проектировал Аристотель. Но она была другой по сравнению с прошлой, и это было главным для того, чтобы греческая социокультура смогла заново обживать три нижних уровня ментального мира, а значит, продолжать существование в качестве живой, развивающейся системы. Осталась неизменной только методологическая плоскость - ценнейшее достижение греческой мысли, сформировавшее всю европейскую цивилизацию.

Сформировавшее в прямом, буквальном смысле, ибо если понимать под цивилизацией три нижних уровня ментального мира, ясно, что третий и второй не могли теперь, при наличии освоенного кем-то четвертого, формироваться иначе, как из этого, четвертого уровня.

Интересно отметить, что порождение цивилизации теми смыслами, которые были созданы Аристотелем и его последователями-методологами, точная копи сотворения мира Богом, который, как известно, просто помыслил его. Это еще одно подтверждение гипотезы, которая последовательно

проводилась мною в предыдущих главах, о том, что ментальный мир всегда заполнен, все его четыре уровня всегда мыслятся человеком населенными. Просто там, где еще нет людей, живут боги. Надо сказать и еще об одной вещи: бог всегда есть для тех людей, кто населяет повседневность и находятся только в ней. Причем для них бог и правитель где-то рядом, отсюда и обожествление правителей.

Для тех, кто достиг третьего уровня, боги оттесняются еще выше (Платон), и, наконец, боги совсем исчезают в своем прежнем качестве для Аристотеля.

Слова Ф.Ницше "Бог умер" означают всего лишь, что человек начал полагать новую методологическую плоскость, и Богу не осталось места ни внутри ментального мира, ни на его верхней границе.

Боги уже в период раннего эллинизма стали идеей, чистой абстракцией. По словам А.Ф.Лосева "Боги, демоны и герои, попросту говоря, превратились в систему философско-эстетических категорий"<31, с. 768>, они оказались начисто вытесненными из цивилизации и сохранили за собою

только кусочек методологической плоскости в точке $rR-4$.

Глава 5

МЕНТАЛЬНЫЙ МИР КАК МЫСЛЕФОРМА

Сравнение инструментов.

Сейчас мы взглянем еще раз на полученную картину и зафиксируем логику отслеженных событий. Итак, сотворив повседневность как сочетание предметной и игровой деятельности, человек стал разумным. Появление ритуала в точке D-2 предшествовало появлению мифа, ибо мифы могли

создавать те, кто продвинулся до точки R-2. При этом информация, синтезированная в этой, последней, точке повседневности, не могла не стать достоянием всей социокультуры, а люди, находящиеся в R-2, естественно, не были обречены находиться там в течение всей оставшейся жизни. Человек достаточно сложен, чтобы сегодня быть игроком в D-2, а завтра мифотворцем в R-2.

Повседневность могла остаться неизменной только до тех пор, пока она не была воспринята человеком как мыслеформа. Это произошло в Греции в VIII веке до н.э., и первым

признаком, говорящим об этом изменении восприятия, можно считать появление письменности. Письменность появляется в точке М-3, когда человек начинает воспринимать прошлую повседневность как целостность, как феномен, когда он смотрит на нее со стороны. Даже если он еще не думает о том, что ее можно и нужно изменить, он уже хочет как-то описать, назвать, зафиксировать ее в слове. В этот момент записываются эпические поэмы. Как правило, первые изменения повседневности провозглашаются как возвращение к доброму, старому времени - тому, что

проговорено в точке R-2 и письменно зафиксировано в точке M-3. Речь теперь не просто начинает обретать самостоятельную ценность, это было уже в точке R-2, она становится порождающим началом, словом-творцом, логосом. Между тем, в точке R-2 начинают происходить весьма необычные вещи: зафиксированные мифы перестали устраивать тех, кто оказался в этой точке; здесь зарождается философия, - орфики, пифагорейцы...

Политики, являющиеся на третьем уровне и населяющие точку D-3, пытаются вернуться к "доброму старому времени", восприняв

зафиксированные в М-3 тексты как социокультурно значимую цель, и с этого момента начинается полагание человеком новой повседневности: не той, конечно, что удерживается как цель, но той, которая лучше сегодняшней. Сам процесс полагания новой повседневности выразился в Великой Колонизации, реформах Ликурга, Клисфена и Солона. Новая повседневность позднее получила наименование "классика".

Затем была населена точка R-3, откуда Платон и Аристотель вышли в методологический пласт сознания. Такова структура ментального мира классической Греции.

*Теперь об использованном
инструменте.*

Инструмент, использованный в данной работе, представляет собой мыслеформу.

Чтобы его передать, я должен был показать, как им пользоваться и, пусть приблизительно, описать, что он собой представляет, надеясь на то, что внимательный и проницательный читатель узнает остальное из собственного опыта. Это и было мною сделано.

Поскольку настоящая работа есть, по сути, передача инструмента

читателю, то историография, в ее классическом смысле, становится здесь не нужна. Мне отнюдь не требуется анализировать мнения всех авторов по затронутым в работе проблемам античной истории. Достаточно сравнить инструменты исследования и как-то типологизировать их, ибо мы уже показали, что пользование сходными инструментами не может не привести к сходным конструкциям исторического процесса.

Историк будущего, на мой взгляд, должен уметь использовать совершенно разные инструменты, в

зависимости от проблемы, которая перед ним стоит.

Наивно искать абсолютный инструмент - его просто не существует, как не существует абсолютной науки. Историк, решающий все проблемы с помощью одного и того же инструмента, иногда напоминает слесаря, всем инструментам предпочитающего напильник. Конечно, когда строят дома с помощью одного только топора, это не может не вызвать восхищения, но все-таки не лучше ли иметь в запасе что-то еще...

Марксистская методология исторической науки достаточно долго применявшаяся в нашей стране в качестве инструмента для исторических исследований, представляет из себя довольно интересный феномен. Инструмент марксистского исследования - анализ классовой структуры общества, выявление угнетенных и господ и построение исторического процесса на этом, всегда одном и том же, системообразующем конфликте. Значимость различных пластов сознания, менталитета и пр. марксистами всегда отвергалась напрочь.

"Вот!- говорили они.- Есть производительные силы, находящиеся в руках господ. А вот угнетенные. Мы умеем их отличать друг от друга, и в этом суть нашего метода исследования. А все, что непосредственно из этого не следует - несуществующая чушь, обман угнетенных масс."

Картины прошлого, полученные с помощью этого инструмента, известны читателю. Собственно говоря, единственный грех марксистов состоит в том, что они признают единственной правдой ту, что добыта их инструментом, в том, что они абсолютизировали инструмент.

Однако, не все, кто вынужден был работать в марксистской парадигме, придерживались ортодоксии. Умные и яркие люди подбирали себе инструмент, который иногда использовался основателями марксизма, но никогда не был ими применен к самому марксизму. Этот инструмент - диалектика. Смысл этого инструмента состоит в определении любого понятия через его противоположность и движение. Одним из величайших мастеров, использовавших этот инструмент когда-либо, был А.Ф.Лосев. Чтобы ярче представить суть диалектики, приведу цитату из воспоминаний

А.Г.Спиркина О личных встречах и беседах с А.Ф. Лосевым. - Античная культура и современная наука.

М.,1985: "Я спросил в ходе нашей беседы у А.Ф.Лосева "Что такое точка?" Он ответил очень неожиданно и оригинально:"Это есть бесконечность, данная как неделимый факт." "А что такое бесконечность?" Ответ гласил:"Это есть любое конечное число, взятое как принцип становления." Алексей Федорович очень часто употребляет термин "идея" в необычном для моего сознания смысле.

Однажды я спросил его:"Что такое идея вещи?" В ответ на мой вопрос

он спросил: "А ты знаешь, что такое скорость?" Я сказал, что знаю. "А что такое бесконечная скорость, ты знаешь?" Я ответил, что представляю.

"А если тело движется с бесконечной скоростью, не значит ли это, что оно занимает сразу все возможные точки своего движения и двигаться ему больше некуда?"

И на это я ответил, что понимаю. "А если телу некуда двигаться, не значит ли это, что оно покоится? !" - "Верно," - замечаю я.

"Так вот,- сказал Алексей Федорович,- идея материальной вещи есть сама такая материальная вещь, которая движется с

бесконечной скоростью, сразу обнимает все точки своего движения, а следовательно, покоится. А это значит, что такая вещь, которая все обнимает и ни в чем препятствия для себя не терпит, есть идея вещи в смысле принципа ее бытия".
<39, с. 335-336>

В исследовании античности этот инструмент применен, например, Ф.Х. Кессиди "От мифа к логосу" <25> и во множестве статей. Почти прямо и безусловно отказываясь от марксизма как инструмента исследования

("несоответствие между материально техническим и духовным производством в античном мире свидетельствует о том, что в различные периоды у различных народов

имеет место неравномерность развития в материально-технической и духовной сферах социальной жизни. Поэтому об уровне духовной культуры общества далеко не всегда можно судить по степени развития его материально-технической базы."<24, с.18>),

Ф.Х. Кессиди ищет в истории греческого духа диалектические закономерности и, естественно, находит их,- история столь многогранна, что любой инструмент найдет в ней нечто для себя.

Диалектика, пожалуй, наилучшим образом подходит как инструмент для изучения истории духа (течения ментальных процессов). Однако, диалектика избегает структур: она в

вечном поиске противоположности и движения, она не видит в мире ничего постоянного, а сходству исторических ситуаций только удивляется, но не делает из него серьезных выводов. Поэтому когда диалектику пытаются применить к истории духа в связи с историей материальной культуры и социальных отношений, получается довольно загадочная картина, полна внутренней недосказанности и почти хаотического движения понятий. Наш инструмент включает в себя диалектику в качестве детали: сам процесс перехода, точка, раскрывающаяся как процесс, шаг с

уровня на уровень (качественный скачок) - все это есть, но не абсолютизируется нами.

Марксистская парадигма, вообще говоря, тоже упаковывается в наш инструмент.

Это R-1, то есть осознание предметной деятельности как самоценной и основной. Но исследователь, следующий марксизму, оказывается в точке R-1 после посещения R-2 и R-3. (Как это ни парадоксально, он посещает их, всюду таская за собой первый уровень.) Из точки R-1 точки рефлексии верхних уровней представляются как одурачивание

масс (исключение делается только для науки). Общество, построенное по Марксу, несет в себе кошмарные искажения ментального мира, освободиться от которых невозможно, не владея средством управления порождением мыслеформ. <см. об этом 26>

Наш инструмент отдаленно напоминает структурализм. Поэтому необходимо четко удерживать отличие одного от другого. Мы в состоянии структурировать ментальный мир, разбивая его на смысловые пласты по критерию пласт - метапласт (ср. логика - металогика, математика - метаматематика). То же самое

делают структуралисты, занимаясь поиском "социологии" <см. 19> в структуре города, обычаях, еде и т.д. Основатель структурализма Леви-Стросс <27> ищет "социологику" в ритуале, предполагая, что она представляет собою своеобразный "текст", стоящий за ритуалом и направляющий его. Этот "текст" принадлежит бессознательному, потому его трудно вербализовать, но он-то как раз и представляет собою искомую ментальную структуру, которая у разных племен воплощается по-разному. Безусловно, дионисийский ритуал управляется бессознательным началом его

участников. С этим весьма трудно спорить, однако представлять это начало в виде "текста" кажется невозможным и ненужным делом. Можно искать "социологику" в каких угодно социальных проявлениях и находить ее там, однако, при этом совершенно теряется проблема отражения этой "социологики" в сознании тех, чью "социологику" исследует структуралист. Для нас важно состояние исследуемого субъекта и связь между состоянием и формой его проявления (dm, dd, dr на любом фрактальном этаже). Для структуралиста более интересным представляется проговаривание той

логики, которой, по его мнению, подчиняются действия субъекта, но его почти не интересует сам субъект. Но, разумеется, если в качестве своеобразного "текста", раз-навсегда заданного определением (3), принять последовательность точек на уровнях структуры ментального мира, наш метод исследования весьма похож на структурализм. Инструмент, используемый Ллойдом <28>, еще больше напоминает наш метод.

Разбираемая монография - своего рода итог современных исследований античной философии и науки. Ллойд пытается отследить, в какой степени продвижение к теоретическому

знанию зависело от развития техники доказательства. Эта техника, по мнению Ллойда, основана на ауторефлексивном анализе, то есть анализе процессов собственного мышления - выход в метапласт посредством вопросов: "Какое средство я использую?", "Как я это делаю?", - после которого то, что наработано в метапласте, снова используется для решения исходной проблемы. (Платон, возвращающийся в R-2, чтобы выстроить модель мира, Аристотель, применяющий созданную логику к различным наукам). Греки, - пишет Ллойд, - не первые стали разрабатывать

математический аппарат, но они опередили всех в формальном анализе этого аппарата и понимании строгого математического доказательства... в астрономии, математике и медицине греки опережают других в постановке и обсуждении мета-вопросов, которые касаются самого процесса исследования... только у греков исследования обретают соответствующую методологию <28, с. 232>. Анализируя возникновение философии и риторики, Ллойд пишет, что обе они возникли из одного интеллектуального движения, связанного с рефлексией второго

порядка - с рефлексией метода оперирования словом $\langle 28, \text{с.}233 \rangle$. Это уже совершенно согласуется с нашими представлениями, ибо философия (на уровне софистов и Сократа) и риторика возникали именно в точке R-3 (рефлексии второго порядка по отношению к предметной плоскости, в данном случае выступающей как лектон - словесная предметность).

Выстраивание такой многоярусной рефлексии нельзя не признать эффективным и интересным инструментом. Однако, Ллойд и сам, видимо, чувствует, что выделенные им причины, пробуждающие интерес

греков к мета-вопросам являются не более чем перечислением отдельных внешних фактов полисной жизни.

Мы находим причину этого в бешеной пассионарности, проявлявшейся в более древние времена в дионисийском безумии, в огромной энергетике, характеризующей греческую культуру, которая позволяла грекам осваивать все новые ментальные уровни. То, насколько велика была эта энергия, можно установить хотя бы по тому факту, что в расцвет классики почти все свободные освоили третий уровень. (В этом и заключается смысл демократии -

каждый, находящийся в D-2, может оказаться в D-3 в любой момент по своему желанию.) Это стало возможным только в силу необыкновенной энергичности эллинской социокультуры. Если римляне почти столь же грандиозную энергию растратили на завоевание пространства, греки завоевали ментальный мир.

Пожалуй, кроме греков, ни один из древних народов не был наделен настолько буйной, переливающейся через край энергией бытийственной самореализации, направленной на ауторефлексию и действие в мета-уровне. Предлагаемый нами

инструмент, вроде бы, позволяет найти в развитии полиса то, что способствовало развитию логоса и установить обратную связь.

Подобные ллойдовской рефлексивные структуры можно найти у Хэвлока<45, с.300-301> и Эдкинса <14, с.92>. Таким образом, предлагаемый нами инструмент можно считать дополнением к уже существующему у европейских историков инструментарию.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ментальный мир есть система мыслеформ,- сказали мы во

введении. Это действительно так. Система с жесткой, неизменной структурой, при этом наполнение каждой структурной клетки постоянно изменяется. Мыслеформа не передается вербально,- это одно из ее свойств как целостности. Однако, композиторы, художники и поэты ухитряются передать ее. Поэзия - один из самых нелогичных продуктов ума - она в словах или в чем-то ином? Почему одни художники и композиторы гениальны, другие - посредственны? Мыслеформа - это загадка, вечная тайна, которую можно передать только какими-то особенными,

вербально невыразимыми средствами. Ментальный мир - это мыслеформа для того, кто его воспринял в целом. Он (мир) имеет поэтому все качества мыслеформы. Но для нас было важно передать не нашу мыслеформу ментального мира классической греции, а инструмент изучения любого ментального мира вообще, на примере приложения этого инструмента к древнегреческой фактологии. Я предвижу две реакции читателей на это исследование.

1. Я все это знал, просто здесь это как-то систематизировано.

2. Неужели он (автор) и вправду думает, что открыл истину?!

На первую реакцию мне сказать нечего - попробуйте так же систематизировать что-нибудь сами. На второй вариант должен сказать, что я не провозглашал никаких истин. Если Вы, читатель, возьмете оптический микроскоп, а электронный, то, рассматривая один и тот же препарат, мы увидим совершенно разные картины. Как к инструменту не могут быть применены понятия "истинный" и "ложный", так, очевидно, и к результатам, полученным с помощью

этого инструмента. Облик реальности зависит от того, с помощью какого инструмента мы ее изучаем. Вам нравится мой инструмент? - берите и пользуйтесь! Нет? - оставайтесь при своем, но не абсолютизируйте его. Он всего лишь инструмент, а не Истина.

Приложение

Шанцер А.С. Косоглазенко К.А.

**Техника построения
имитационно-игровой модели в
инновационном обеспечении
управленческих систем.**

Наше социоинженерное самоопределение (т.е. по способу деятельности - 3,4,5) опирается на оформившийся операциональный базис. Этот базис является основой для реализации подхода в целом и составляющих его этапов: исследовательско-диагностического, оргпроектного и собственно имитационно-игрового. Мы полагаем, что деятельностное самоопределение неизбежно окажется декларативным, если не будет подкреплено четко зафиксированными критериями различения и означения состояний и процессов в обслуживаемой системе

(в ее имитационно-игровой модели)
, а также технологическими
принципами построения игровой
модели и управления процессами,
переводящими систему в
проектируемое состояние.
Предъявлению операционального
базиса концепции, на которую
опирается имитационно-игровое
моделирование, и посвящена
настоящая статья.

Прежде, чем перейти к изложению
соответствующего содержания, нам
хотелось бы, чтобы читатель
относился к предлагаемой ему
конструкции не как к достигнутому
истинному знанию о чем-либо, но

как к инструментарию, обеспечивающему эффективность консультативной деятельности.

Нам представляется очевидным, что, в силу изложенного выше деятельностного самоопределения, методологической базой подхода должны быть принципиальные основы системной деятельности. Мы представим их следующим образом. Для осуществления системно организованного управляющего воздействия на объект управления, субъекту управления необходимо: - знать актуальное (наличествующее здесь и сейчас) состояние объекта, как продукта предшествующей

истории его функционирования и развития; - иметь цель воздействия, т.е. представление о желаемом (для команды) и достижимом принципиально (средствами команды и ресурсами объекта) состоянии управляемого объекта; - располагать способом и освоенными средствами, т.е. проектом действий, по практической реализации поставленной цели.

Мы утверждаем, что нормативная структура системодеятельности образуется лишь при условии именно такой последовательности состояний субъекта и соответствующей последовательности процессов

перехода от состояния к состоянию.
Сама же трехзвенная
последовательность процессов-
состояний открыта с обеих сторон.

Тем самым, фундаментальное звено
системодеятельности должно
выглядеть так: ...-осознание прошлой
практики - целеполагание - проект
действия+действие - осознание
адекватности осуществленного
действия поставленным целям (т.е.
осознание новой практики)...

Указанная последовательность
процессов может быть начата с
любого ее звена, существенно же -
чтобы реальная деятельность

включала в себя весь нормативный цикл. Очевидно также, что следующий цикл не есть повторение предыдущего, а представляет собою новый виток развития системы. Дело в том, что субъект, проживающий процессы нового цикла, а priori находится в метапозиции ко всей в целом реальности предыдущего.

Этот тезис, определяющий нормативную процессуальную структуру системодейтельности, назовем принципом нормативности.

Теперь нам следует ответить на основные вопросы технологии: - что же необходимо знать об объекте? - к

чему следует стремиться, воздействуя на него? - каким способом и какими средствами осуществлять реальный процесс взаимодействия с объектом и как управлять этим процессом?

Для конструктивного ответа на эти вопросы обратим внимание на тот факт, что сам объект социоинженерного вмешательства есть "популярный" объект - объект, субъектно населенный.

Теперь по отношению к рассматриваемой ситуации "субъект управления - управляемый субъектно населенный объект" сформулируем новый тезис (принцип

фрактальности) следующим образом:
нормативные структуры
системотдеятельности любого
субъекта, независимо от занимаемого
им уровня управления и независимо
от наличного количества уровней
управления,- процессуально
изоморфны. При этом необходимо
учитывать, что при процессуальном
изоморфизме собственно
деятельностных структур, эти
деятельности направлены на
различные объекты. Таким образом,
применительно к игропрактике,
постулируется, что нормативная
структура системотдеятельности и
игрока (игровой группы, игры в

целом) и игротехника (игротехнической команды) удовлетворяют принципу нормативности, но объектом воздействий игрока является совокупность социально-производственных процессов и отношений в моделируемой системе, а объектом воздействия игротехника - имитационные процессы и отношения, выращенные в самой игровой модели.

Этого еще недостаточно для построения полноценной технологемы системного игротехнического воздействия, поскольку осталось нераскрытым

соотношение между актом применения конкретного средства управления (игротехнической нормы) и результатом осуществления этого акта. В связи с этим мы хотели бы сформулировать принцип такого соответствия, определяя его как принцип комплементарности. Комплементарность действий управляющего субъекта (игротехника) актуальному состоянию объекта управления состоит в использовании им "здесь и сейчас" именно тех управляющих (нормирующих) воздействий, которые генерируют процесс, соответствующий принципу

нормативности. Мера сбалансированности проживания игровым формированием своей судьбы в игре, по-видимому, представляет собой конструктивный критерий оптимального игрового воздействия.

Остановимся на этом чрезвычайно важном моменте. Речь, по существу, идет о принципе взаимодействия Нормы как средства системодеятельности с развивающимся субстратом Игры. Указанный принцип может быть реализован лишь при целостной ориентации игротехнической команды на нормативный вид

процесса Игры. Тогда становится ясно, что применение той или иной нормирующей акции - не акт произвола игротехника, но, в определяющей мере,- осознанное и системно организованное управляющее воздействие на игровой процесс. Степень комплементарности этого воздействия состоит в стремлении нормирующего субъекта максимально приблизить реальное протекание игрового процесса к нормативному.

В связи с вышеизложенным, считаем необходимым остановиться на глубоком внутреннем единстве всех

трех предложенных принципов. Каждый из этих принципов не только не работает без реализации двух других, но более того - каждый из них является феноменологически отрефлексированным следствием всей триады, в том числе и самого себя. В самом деле, принцип нормативности в явном виде содержит структуру всей триады, в том числе и требование целеопределения, т.е. требование наличия нормативных представлений. Принцип фрактальности определяет, по существу, нормативную структуру наличного знания, формируемого

комплементарными
диагностическими действиями в
конкретной ситуации
диагносцируемого объекта.

Принцип комплементарности,
соотносящий нормирующие
воздействия с теми процессами,
которые благодаря этим
воздействиям производятся, тем
самым задает норматив действия
"здесь и сейчас". Норма и процесс
могут быть при этом "раскрыты" или
"стянуты" до необходимого субъекту
действия уровня рассмотрения.

Перейдем к практике
игротехнического обслуживания,

основанного на изложенной технологии. Начнем с собственно имитационно-моделирующей игры и, конкретно, с судьбы отдельной игровой группы.

Участники игры на момент вхождения в нее являются носителями индивидуального и коллективного опыта доигровой деятельности. Этот опыт, как правило, не отрефлексирован и не обеспечен семантическими средствами концептуализации. Представляется естественным, что из этой процессуальной точки (точки открытости игры во внеигровую среду) следует строить процесс

анализа доигровой ситуации, что обеспечивается комплементарными этому процессу нормами понимания. Далее, в соответствии с нормативной последовательностью, должны быть осуществлены процессы рабочего (или предметного) целеполагания, прожектирования послеигровых действий по достижению рабочей цели. Каждый из этих процессов обеспечивается комплементарными ему нормами, освоенными игротехником. После завершеного, тем самым, одного системодетельностного цикла возможен выход из Игры (ее завершение). Одинарный

системодеятельностный цикл адекватно моделирует уже существующее состояние моделируемой системы, что дает возможность консультантам сформировать точные онтологические представления об обслуживаемом объекте. Однако изменений в способе функционирования и развития объекта в этом случае не происходит, а состоявшаяся игра носит характер развернутой диагностики. Для осуществления инновационного сдвига необходим еще один цикл. Как сказано выше, процессуально он окажется изоморфным предыдущему,

с тем принципиальным отличием, что все реалии первого цикла окажутся предметом для участников игры. Игротехнические нормы также, сохраняя комплементарность процессам нового цикла, будут изоморфными исходным. Но они будут ориентированы на анализ ситуации, на целеполагание, на действие - здесь и сейчас, тем самым анализ производства сменится анализом отношений, цель станет организационно-коммуникативной, действие - не фиктивным, а реально осуществляемым. Выход из игры после второго цикла обеспечивает

инновационный сдвиг (реализует шаг развития) и целесообразен при необходимости разового "хирургического" вмешательства в кризисной ситуации. Практика показывает, что для достижения стойкого "терапевтического" эффекта необходимы три прожитых в игре системодейательностных цикла. В этом случае запущенный игротехнической командой процесс саморазвития обслуживаемой системы самоподдерживается за счет внутренних средств и ресурсов и, возможно, нуждается лишь во внешних корректирующих воздействиях в малых формах (этап

доводки результатов Игры). Мы не станем более подробно останавливаться на содержательном аспекте групповых процессов, поскольку вышеизложенное позволяет читателю проделать эту работу самостоятельно, а нам "здесь и сейчас" необходимо сказать о другом.

До сих пор речь шла об отдельной игровой группе, но ведь объектом игротехнического воздействия является не группа, а игровая модель в целом.

Таким образом, актуальна задача управления общеигровым процессом.

Понятно, что оперативное управление игрой реализуется в режиме штабной работы команды, где осуществляется мониторинг состояний игровых групп и организуются нормирующие действия отдельных игротехников в соответствии с нормативным видом игрового процесса. Вместе с тем, средства управления такого рода необходимы, но не достаточны для эффективного управления Игрой.

Мы полагаем, что стратегически эта задача должна решаться на этапе оргпроектирования. Дело в том, что различные профессионально-клановые сообщества, входящие в

систему деятельности Заказчика, в разной степени восприимчивы к нормирующим акциям. Они обладают различными динамическими свойствами (мерой инерционности). Это ставит оргпроектировщика имитационно-моделирующей Игры перед необходимостью, сохраняя в оргструктуре Игры позиционную структуру моделируемой системы, сформировать игровые группы с учетом достижения динамического баланса в будущем общеигровом процессе. Поставленная таким образом задача оргпроектирования решается образованием групп трех

видов: векторных, скалярных и модельных. Векторная группа, по способу формирования - монопозиционная (вследствие чего морнопрофессиональная или моноклановая) и потому - потенциально более динамична. Скалярная группа содержит носителей основного, системообразующего конфликта системы внутри себя. Развивающееся внутригрупповое действие несколько тормозит внешнюю динамичность группы.

Наконец, модельная группа, в которой внутригрупповой конфликт моделирует общеигровой, т.е.

происходит игра в игре. Развитие внутригруппового процесса в модельной группе весьма насыщено, внешняя же активность группы существенно сдерживается.

Оргпроектировщик, располагая информацией о позиционной структуре конфликта в системе и о динамических свойствах носителей каждой позиции, получает возможность создавать оргструктуру предстоящей имитационно-моделирующей игры, обеспечивающую ее целостный процессуальный баланс. Кроме того, он получает возможность "проиграть" различные варианты

достижения этого баланса - до самой Игры.

Но, тем самым, определяются цели исследовательско-диагностического этапа.

Для того, чтобы обеспечить оргпроектировщика необходимой информацией, исследователи и диагносты должны выявить:

- позиционную структуру конфликта в системе;
- персональное и содержательное наполнение каждой позиции, а также деятельностные интенции позиционеров;

- динамические свойства каждого позиционного клана.

В заключение хотим отметить, что структура этапов деятельности игротехнической команды в имитационно-игровом обслуживании социально-производственной системы (диагностика, оргпроектирование, Игра) также образуют системодетальностный цикл более высокого (по отношению к отдельному этапу) фрактального уровня.

Построенная таким образом практика консультативного сервиса в

различных отраслях и регионах страны показала его высокую результативность и продуктивность.

Литература.

1. Ладенко И.С. Интеллектуальные системы в целевом управлении / Новосибирск: "Наука" Сибирское отделение, 1987.с.
2. Щедровицкий Г.П. Проблемы построения системной теории сложного "популятивного" объекта // Системные исследования: Ежегодник. 1975. М.: Изд-во "Наука" 1975.с.172-214
3. Котляревский Ю.Л. Соотношение исследовательских и имитационно-моделирующих компонентов в деятельности фирмы управленческого консультирования "Сталкер". - Участие социологических служб в реализации

- нововведений на предприятиях. Материалы семинара.-М.,МДНТП,1990.с.51-58
4. Котляревский Ю.Л., Шанцер А.С. Уровни рефлексивного процесса в конструктивной игропрактике. // Рефлексивные процессы и творчество. / Тезисы докладов и сообщений к Всесоюзной конференции 3 апреля 1990 г. Новосибирск. СОАН СССР.с.16-18.
5. Котляревский Ю.Л., Косоглазенко К.А. Имитационно-игровое моделирование: понятийное и социотехническое самоопределение подхода.- Конструктивная психология - новое направление развития психологической науки. Тезисы докладов и сообщений на 1-й научно-практической конференции 4-6 июня 1989г. / Красноярский университет. Красноярск,1989. с.49-51.

Литература

Источники

1. Античная литература. Греция. Антология. Часть первая. М.,1989.
2. Аристотель. Сочинения в четырех томах. М.,1975-1984.
3. Геродот. История в девяти книгах. М.,1979.
4. Гомер. Одиссея. М.,1953 (пер. В.В.Вересаева).
5. Гомер. Идиада; Одиссея. М.,1957 (пер. Н.И.Гнедича).
6. О происхождении богов. М.,1990.
7. Платон. Сочинения в трех томах. М.,1968-1972.
8. Платон. Сочинения в четырех томах. т.1. М.,1990.
9. Поэзия Эллады и древнего Рима.Л.,1977
10. Святое Евангелие. СПб.,1914.
11. Софокл. Драмы. М.,1990.

12. Фрагменты ранних греческих философов.
Часть 1. М.,1989.
13. Эсхил. Трагедии. М.,1989.
14. Adkins A.W.H. From the Many to the One:
A study of personality and views of human
nature in the context of ancient Greek
society.L.,1970.
15. Алексеев В.П. Возникновение человека и
общества.- Первобытное общество.
М.,1975.
16. Анненский И. Книги отражений. М.,1979.
17. Богомоллов А.С. Античная философия.
МГУ, 1975.
18. Брей У. Трамп Д. Археологический
словарь. М.,1990.
19. Бродель Ф. Структуры повседневности.
М.,1986.
20. Васильев Л.С. Проблемы генезиса
китайской мысли (формирование основ
мировоззрения и менталитета).М.,1989.

21. Гумилев Л.Н. География этноса в исторический период. Л.,1990.
22. Иванов В. Дионис и прадионисийство.- Эсхил. Трагедии. М.,1989, с. 351-452
23. Иванов В. Эллинская религия страдающего бога.- Эсхил. Трагедии. М.,1989, с. 307-350.
24. Кессиди Ф.Х. Древнегреческая демократия и возникновение диалектики.- Античная культура и современная наука.М.,1985.
25. Кессиди Ф.Х. От мифа к логосу. М.,1972.
26. Котляревский Ю.Л. Шанцер А.С. Искусство моделирования и природа игры. М.,1992.
27. Levi-Strauss C. Structural Anthropology. N.Y.,1967.
28. Lloyd G.E.R. Magic, Reason and Experience: Studies in the origin and development of the Greek science. Cambridge,1979

29. Лосев А.Ф. Диалектика мифа.- Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. М.,1991.
30. Лосев А.Ф. История античной эстетики. Высокая классика. М.,1974.
31. Лосев А.Ф. История античной эстетики. Ранний эллинизм. М., 1979.
32. Лосев А.Ф. Платоновский объективный идеализм и его трагическая судьба.- Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. М.,1991, с. 336-373.
33. Мотрошилова Н.В. Рождение и развитие философских идей. М., 1991.
34. Ницше Ф. Сочинения в двух томах. М.,1990.
35. Раушенбах Б.В. О логике триединости.- Вопросы философии № 11, 1990.
36. Романов В.Н. Историческое развитие культуры. Проблемы типологии. М.,1991.
37. Современная западная философия. Словарь. М.,1991.

38. Соловьев В.С. Жизненная драма Платона.- Соловьев В.С. Сочинения в двух томах. М.,1990, т.2, с.582-625.
39. Спиркин А.Г. О личных встречах и беседах с А.Ф.Лосевым.- Античная культура и современная наука. М.,1985.
40. Сталь Жермена де. О литературе, рассмотренной в связи с общественными установлениями. М.,1989.
41. Тронский И.М. История античной литературы. М.,1988.
42. Философский Энциклопедический Словарь. М.,1989.
43. Фрейд З. Введение в психоанализ. М.,1989.
44. Хайдеггер М. О сущности истины. - Хайдеггер М. Разговор на проселочной дороге. М.,1991.
45. Havelock E.A. Preface to Plato. Cambridge (Mass.),1963.

46. Хорн Г. Память, импринтинг и мозг.

Исследование механизмов.- М.,1988.

47. Ярхо В.Н. Трагический театр Софокла. -

Софокл. Драмы. М.,1990